Nr. 27
29.6.1995

E 19002 C

DM 3,00
S 25.–
SFr. 3.30

Walt Disneys

MICKY MAUS

MAGAZIN

mit SPASS-TV

Die Spaß-Auswahl der Woche!

FRANKREICH FF 13,00 · NIEDERLANDE HFL 3,75
· BELGIEN BFRS 70 · ITALIEN LIRE 3200 · SPANIEN
PTAS 300 · LUXEMBURG LFRS 70 · UNGARN FT 326

2 MAGNET POCKET-SPIELE

Mit 16 MAGNET-Spielsteinen!

Außerdem:

SUPER SOMMER-SPIELE!

Disney Welt: Doppelkarte Oliver&Co.

Sport: Inline-Skating

chapa

4 398550 003005
27

Micky Maus Super-Sommer-Spaß Nr. 1 ist da!

Kommt am Strand gut!

Das 196 Seiten dicke Sommer-Vergnügen!

Der Micky Maus Super-Sommer-Spaß Nr. 1 bringt's nun ganz dick:
Das sind 150 heiße Super-Comics plus 40 coole Rätselseiten in einem. Die ideale Urlaubslektüre!
Ab 29.6.1995 im Kiosk!

Walt Disneys MICKY MAUS
So viel Spaß muß sein.

© Disney

Hallo Freunde!

In diesem und im nächsten Heft gibt´s jede Menge tolle Spieltips! Damit die schönste Zeit des Jahres noch schöner wird! Zusätzlich bekommt ihr als Extra noch zwei fetzige Spiele, die euch immer und überall bestens die Zeit vertreiben!

INHALT

4 Donald Duck
Der widerspenstige Bräutigam

14 Witze, Tips & Tricks
Streich der Woche: Das verklebte Klassenzimmer

18 Daniel Düsentrieb
Pech mit dem Glück

26 Tierfreunde

28 Goofy
Die Abkürzung

30 Mickys Rätselseite

32 Donald Duck
Von Strand zu Strand

36 GROSSE SOMMER-AKTION
Schönere Ferien durch zahlreiche Spielideen für drinnen und draußen!
2 MAGNET-POCKETSPIELE
"Würfel-Roulette"
"Die verflixte Talerjagd"

44 Onkel Dagobert
Geschichte und Geschichten!

59 SPASS-TV
Das Spaß-Programm der Woche!
Ausgewählt von MICKY MAUS

70 Die Sonderseite zum SCHLAUEN BUCH
René Hulgreen – Champ auf acht Rädern

SEITE 4

SEITE 44

Disney Welt: Doppelkarte Oliver&Co
Sport: Inline-Skating

Diese Zeitschrift wurde aus 100 % recyceltem Altpapier gefertigt.

WALT DISNEY'S
DONALD DUCK

Der widerspenstige Bräutigam

Was denn? Sind die alle da, bloß weil der Maharadscha von Großkopfistan in Entenhausen ist? Machen die deshalb so ein Aufhebens?

Na klar! So ein Staatsbesuch dient doch den internationalen Beziehungen! Ich mache ein paar Fotos, vielleicht kann ich sie an die Zeitung verkaufen!

D94077

He, Dicker... ja, Sie! Machen Sie sich mal nicht so breit, ich will auch was sehen!

Sie haben hier gar nichts zu melden! Stellen Sie sich hinten an, wie die anderen auch!

Ist ja schon gut! Kein Grund, gleich so ausfallend zu werden!

So ein kleines Mißgeschick hält mich nicht auf. Komm, Daisy, wir versuchen es mal auf der anderen Seite!

Geh du nur allein, Donald! Mir ist da drüben echt zuviel Trubel!

Was soll ich mich hier rumschubsen lassen? Von der Stange da oben habe ich einen super Überblick!

Wir wollen keine Aristokraten in unserer Stadt!

MAHARADSCHA, GEH HEIM!

NIEDER MIT DEM HOCHADEL!

FARB-BOMBE

Hört mal gut zu, Leute! Euer Recht auf Meinungsfreiheit in allen Ehren, aber eine Farbbombe geht zu weit! Also rückt sie schon raus!

Prima! Solange die Polizei abgelenkt ist, schlüpfe ich schnell in das Haus rein!

Pah! Fang mich erst einmal! Hehehe!

Mist! Er ist mir glatt entwischt!

SCHNUPP!

Hinterher! Wir müssen ihn kriegen, bevor er noch was anstellt!

Da seh' ich schwarz! In der Menge kann er leicht untertauchen!

Ja, lauft nur, lauft in die falsche Richtung! Der Tyrann aus Großkopfistan wird dem Anschlag nicht entgehen!

FARB-BOMBE

Unterdessen hat Donald seinen Platz gefunden...

Jetzt muß ich bloß noch auf die Stange da rausklettern!

Ojeoje! So eine Fahnenstange ist ziemlich wackelig. Hoffentlich falle ich nicht runter!

Plötzlich...

He, Sie da, Herr Maharadscha! Ich bin vom hiesigen Komitee zur Abschaffung aller Turbane und werde Ihnen jetzt eins auf die Mütze geben!

Hilfe! Ein heimtückischer Anschlag!

Das ist für Sie, Hoheit! Ein bißchen Farbe im Gesicht kann nie schaden! **Hahaha!**

PLATSCH!

Wer sind denn Sie?

Daneben! Da ist mir doch dieser Gartenzwerg glatt in die Quere gekommen!

Jetzt haben wir dich, Kerl! Du bist verhaftet!

He, was soll das? Pfoten weg! Ich habe meinen Spaß noch nicht gehabt!

Keine Angst, das ist nur einer der üblichen Spinner! Der ist ganz harmlos, der tut Ihnen nichts mehr!

Harmlos? Er hätte mich hier in aller Öffentlichkeit beinahe zum Gespött der Leute gemacht!

Sie aber, teurer Freund, Sie haben mich davor bewahrt!

Sie haben sich dazwischengeworfen und die Ehre der Maharadschas gerettet! Solche Männer wie Sie braucht mein Land!

Zum Dank dürfen Sie eine von meinen Haremsdamen heiraten! Ich habe genügend!

Das ist sehr nett, aber ich bin bereits verlobt. Wiedersehn!

Ich glaube, der Mann hat mich nicht recht verstanden. Sorgt dafür, daß er mein nobles Geschenk gefälligst annimmt!

Sehr wohl, großer Fürst und gütigster aller gütigen Herrscher!

Donald! Wo warst du denn? Und warum bist du überall so grün im Gesicht?

Das erzähle ich dir auf dem Weg zu mir nach Hause!

Später...

Haha! Er hat dich richtig geherzt? Zu komisch!

Ja, aber das Beste kommt noch! Eine Belohnung hat er mir auch angeboten! Ich hätte zum Dank nämlich eine von seinen...

KLOPF! KLOPF!

Nanu? Wer könnte das jetzt wohl sein?

Herr Duck, Sie haben das Geschenk des Maharadschas nicht angenommen!

Sehr richtig, meine Herren!

Ich habe mich sehr geehrt gefühlt, aber wie ich bereits sagte, ist es nicht ganz das Richtige für mich!

Da machen Sie es sich etwas zu einfach, Mann!

Ein Geschenk des Maharadschas von Großkopfistan weist man nicht zurück. Das ist eine schlimme Beleidigung!

Daisy! Rette mich vor diesen Männern da!

Hiergeblieben! Und leisten Sie keinen Widerstand, das würde Ihnen schlecht bekommen!

GRABSCH!

Hm... ein Geschenk, das man nicht zurückgeben darf? Was könnte das denn bloß sein? Ich muß etwas unternehmen!

Später dann, nach langer Reise...

Wir sind da, Herr Duck! Das da ist der Palast des Maharadschas!

Ein eindrucksvolles Anwesen, alles, was recht ist!

Ah, mein tapferer Retter! Wie schön, daß Sie meiner Einladung so bereitwillig gefolgt sind! Willkommen!

Bin ich nicht, und ich hab' auch null Bock auf eine Ihrer verhutzelten Damen! Ich will auf der Stelle...

...zurück nach Entenhausen... **jauuuu!**

Hallöchen!

Wie Sie sehen, sind meine Damen alles andere als verhutzelt. Ich bitte Sie also, wählen Sie sich in Ruhe eine aus!

Auf keinen Fall! Was würde Daisy wohl dazu sagen?

Wen juckt das schon? Und nun halt die Klappe, und sei nicht so spießig!

Ich glaube, der Knabe im Frack hat so unrecht nicht...

Also genießt es Donald, verwöhnt zu werden...

Wer immer als Gast zu uns kommt, soll sich bei uns wohl fühlen!

Das machen Sie sehr gut! Bitte ein bißchen mehr rechts... ja, danke!

Man sollte häufiger einen Maharadscha vor Attentaten schützen. Das lohnt sich, aber echt!

Nun, mein lieber Freund, die Stunde Ihrer Vermählung naht. Haben Sie sich schon eine der Damen zur Ehefrau auserkoren?

Zur... zur Ehefrau? Nein, noch nicht! Ich hatte noch keine Zeit, wissen Sie, und, ähm...

Siehst du? Jetzt hat er den Schlamassel!

Selber schuld! Er hätte sich ja nicht drauf einlassen müssen!

Alles ist arrangiert. Sie können nicht mehr zurück!

Ich schlage vor... Moment mal, wo laufen Sie hin?

Fort von hier, Hoheit, und zwar soweit mich meine Füße tragen!

Dieser undankbare Schakal verweigert die Annahme meines Geschenkes! Los, Männer, holt ihn mir zurück!

Sofort durchsuchen die Wachen jeden Winkel des fürstlichen Palastes...

Sagt an, ihr holden Geschöpfe, habt ihr hier vor kurzem den Fremden mit den gelben Füßen vorbeirennen sehen?

Gelbe Füße? Nein, das wäre uns sicher aufgefallen!

Dann ist er in die andere Richtung gelaufen! Hinterher, er darf uns nicht entwischen!

Ja, wen haben wir denn da? Ein Neuzugang, wie? Hast du heute abend schon etwas vor, holde Maid?

Der verliebte Gockel könnte meine Rettung sein!

Nein, und ich fühle mich hier auch gar nicht wohl! Wie wär's, wenn wir zwei von hier fortgehen nach, sagen wir, nach... Entenhausen!

Ich, äh... ich weiß nicht recht. Das kommt ein wenig plötzlich!

Laß dich erst einmal in die Arme schließen, mein Täubchen!

Auatsch!

Sapperment, hast du denn gar kein Gefühl, du Trampel? Mir einfach auf den großen Onkel zu latschen...

Huch!

Sieh mal einer an!

Ich habe ihn gefunden! Alle Mann zu mir, aber schnell!

Ich und meine große Klappe!

Wo ist er? Hast du ihn in Gewahrsam nehmen können?

Leider nicht! Er ist mir entwischt!

Dann laßt uns die weisen Männer im Garten fragen! Sie können uns mit ihren übersinnlichen Kräften vielleicht auf seine Spur führen!

Das ist eine gute Idee, Herr! Ihr seid ja noch weiser als die weisen Männer!

O du Klügster der Klugen unter der Sonne, wir suchen nach einem Fremden mit gelben Füßen! Kannst du uns sagen, wo er ist?

Kann sein, kann nicht sein! Ich muß erst die Götter befragen, ob sie mir einen Tip geben können...

Ja, jetzt sehe ich ihn! Er ist ein ganz besonderer Mann! Behandelt ihn mit Respekt und Ehrfurcht!

Ehrfurcht? Respekt?

Genau! Und sobald ihr seiner habhaft werdet, setzt ihn in das nächste Flugzeug nach... ja, nach Entenhausen!

Mit diesem weisen Mann stimmt was nicht, Herr! Sagt ihm, er soll seine übersinnlichen Kräfte zeigen!

Ja, tu das! Beweise uns, daß du ein weiser Mann bist und tatsächlich magische Kräfte besitzt!

Äh... klar, gern! Ich habe viele Kräfte!

Zunächst werde ich mich in Luft auflösen. Ihr müßt dazu die Augen schließen und bis zehn zählen!

Also gut! Eins, zwei...

Toll! Ich liebe solche Zauberkunststückchen!

Die ständige Rennerei geht mir auf den Keks! Aber immer noch besser als heiraten...

...drei, vier, fünf, sechs, sieben...

...acht, neun, zehn! Weg ist er! Er hat in der Tat magische Kräfte!

Verzeiht, mein Herr und Gebieter, gehört dieser Kerl zu Euch? Er hat meinen besten Meditationsturban auf!

Na, das nenn' ich eine Überraschung!

Alsdann, junger Freund, Sie können wählen! Entweder verfüttere ich Sie...

...an die Tiger, oder Sie nehmen mein Geschenk an!

Seufz! Das ist die verdiente Strafe dafür, daß ich mir von den Haremsdamen schöne Augen hab' machen lassen!

Ach, liebste Daisy, verzeih mir!

Es kommt die Stunde der Entscheidung...

Und, wozu haben Sie sich entschlossen? Sagen Sie's schon!

Sie können sich auf den Kopf stellen, aber ich werde niemanden heiraten!

Nun, so sei es denn! Werft ihn den Tigern vor! Er hat es so gewollt!

O Daisy, wenn du wüßtest, wie ich leide!

Merke es dir für die Zukunft, Fremder! Wenn der Maharadscha ein Geschenk macht, darf man es nicht zurückweisen, sonst droht die Todesstrafe!

Für die Zukunft merken... der Mann hat Humor! Ich komme mir vor wie bei der Fütterung daheim im Zoo. Mit mir als Hauptgericht!

Ich frage Sie zum letzten Mal: Warum ziehen Sie nicht die zarten Arme einer Haremsdame den Pranken der Tiger vor?

Weil ich meiner Daisy treu bleibe!

Stell dich nicht so an, alter Knabe! Was bringt das denn, in einem Tigerbauch zu vergammeln?

Aber dafür behält er ein reines Gewissen!

Autsch!

Und was nützt ihm das, wenn er als Katzenfutter endet?

Wo er recht hat, hat er recht! Ich sollte meine Meinung vielleicht ändern!

Kann mir jemand sagen, was hier eigentlich los ist?

Daisy!

?

Ich bin Ihnen von Entenhausen bis zu Ihrem Palast gefolgt! Eine von Ihren schwächlichen Wachen hat mir gesagt, was Sie mit...

Wer Sie auch sind, halten Sie sich da raus!

...was Sie mit meinem Freund vorhaben, bloß weil er sich weigert, eine andere Frau zu heiraten!

Wachen, zu mir! Haltet mir diese Furie vom Leib! Hilfe!

Im übrigen ist es rückständig, gemein und gegen alle guten Sitten, einen Mann in seinen besten Jahren an Tiger zu verfüttern! Und außerdem...

Ächz! Da lege ich mich lieber mit den Tigern an statt mit der!

Und was ist mit euch? Wollt ihr Ärger haben? Dann sagt es nur!

Wir? N-n-nein, wir stehen hier bloß so herum!

D-das heißt, eigentlich wollten wir gerade gehen!

So dürfen Donald und Daisy zu guter Letzt doch noch den Palast verlassen...

Das finde ich wirklich edel von dir, daß du dich eher hättest fressen lassen, als mir untreu zu werden!

Du weißt doch, daß ich für keine andere Frau Augen habe, und wenn es ein ganzer Harem wäre... hüstel! Ich bin dir ewig treu!

Was sagst du nun?

Sei still! Das Gesülze von den beiden nervt schon genug, da brauch' ich dich gerade noch!

ENDE

WITZE, TIPS + TRICKS

Witz der Woche

Völlig verzweifelt kniet der Dompteur mit dem erloschenen Feuerreifen vor dem Löwen: „Springen sollst du, nicht pusten."
Alexander Vollmer, Pfahlheim

ACHTUNG, OHRFEIGEN! STREICH DER WOCHE

Das verklebte Klassenzimmer

Ein Spaß zum Beispiel für den letzten Schultag! Funktioniert aber natürlich nicht nur mit Klassenzimmertüren

Klebt aus alten Tapeten, Zeitungspapier, oder was ihr gerade habt, eine Papierbahn zusammen, die etwas größer ist als die Tür eures Klassenzimmers.

Schließt vor einer Stunde die Klassenzimmertür und klebt den Türrahmen von innen mit eurer Papierbahn zu. (Klebeband verwenden, das leicht wieder abgeht!)
Alles weitere siehe Bild!

In der Schule fragt der Lehrer beim Religionsunterricht: „Wer kann mir die drei Eisheiligen nennen?" Da meldet sich Fritzchen und sagt: „Langnese, Schöller und Dr. Oetker."
Stephan Schul, Magdeburg

Die Schüler schreiben eine Klassenarbeit mit dem Thema: „Wie stelle ich mir die Arbeit eines Managers vor?" Alles schreibt, nur Fritzchen schaut seelenruhig zum Fenster hinaus. „Warum schreibst du nicht?" fragt der Lehrer. „Ich warte auf meine Sekretärin."
Stefanie Bandau, Dobberkau

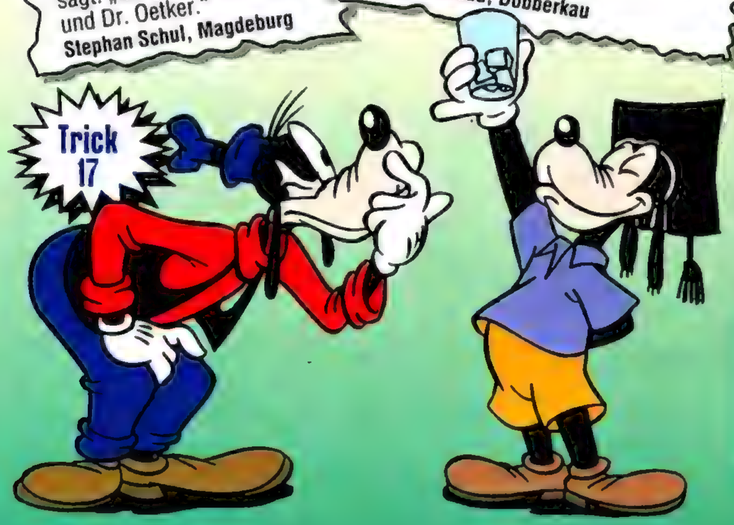
KRACHMACHER

HEULBOJE

Ziehe einen aufgeblasenen Ballon an der öffnung breit. Die Luft entweicht mit schaurig-schönen Tönen. Mit ein bißchen Übung kannst du sogar kleine Melodien spielen.

Trick 17

Würfel im Glas



Alfons legt drei Würfel in ein Glas, schüttelt kräftig und stellt das Glas auf den Tisch. Ein kurzer Blick – und Alfons sagt dem staunenden Goofy, wie viele Augen die **Unterseiten** der Würfel zeigen! Kontrolle, bitte! Alfons hebt das Glas, Goofy checkt, was unten los ist – sieh da, es stimmt!

So funktioniert der Trick:
Zähle die Augen, die oben liegen, zusammen, und **ziehe das Ergebnis von 21 ab.** (Der Trick beruht darauf, daß die gegenüberliegenden Seiten eines Würfels stets 7 ergeben.)

Spiele für zwischendurch

Drei Spiele für die Ferien

Löffelschießen

Ein Spiel fürs (nicht allzu feine) Lokal:

Lege zwei Löffel so aufeinander und nimm ein Glas in eine Hand.

Schlage mit der anderen Hand auf Löffel 1 und versuche, Löffel 2 mit dem Glas aufzufangen.

Grashalm-Duell

Zwei Spieler zupfen sich einen (möglichst kräftigen) Grashalm. Die beiden Grashalme werden wie auf unserer Zeichnung ineinander verschränkt. Dann wird – vorsichtig oder kräftig – gezogen. Wessen Grashalm zuerst reißt, der hat verloren. Der Verlierer tritt natürlich gleich mit einem neuen Halm an!

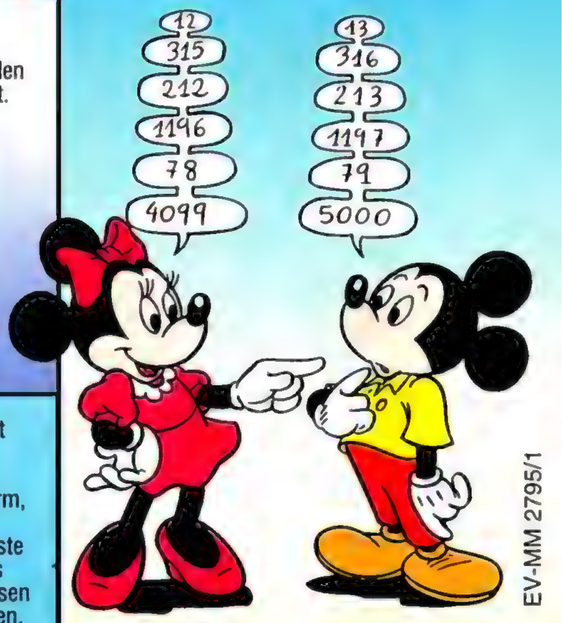
Ferien-Detektive

Für langweilige Bahn- und Autofahrten: Vor der Fahrt wird eine Liste von 20 oder 30 Sachen gemacht, die man unterwegs zu sehen bekommen könnte. Beispiele: Pferd, Fahrrad, Traktor, Burg, Sonnenschirm, Auto aus München… Jeder, der unterwegs mitspielen will, bekommt so eine Liste (fotokopieren!). Wer **als erster** etwas entdeckt (z.B. ein Pferd), darf diesen Posten von seiner Liste streichen. (Die anderen müssen aufs nächste Pferd warten.) Wer zuerst alles abgestrichen hat oder wer am Ziel die meisten Dinge gefunden hat, ist Sieger.

Spaß mit Zahlen

5000!

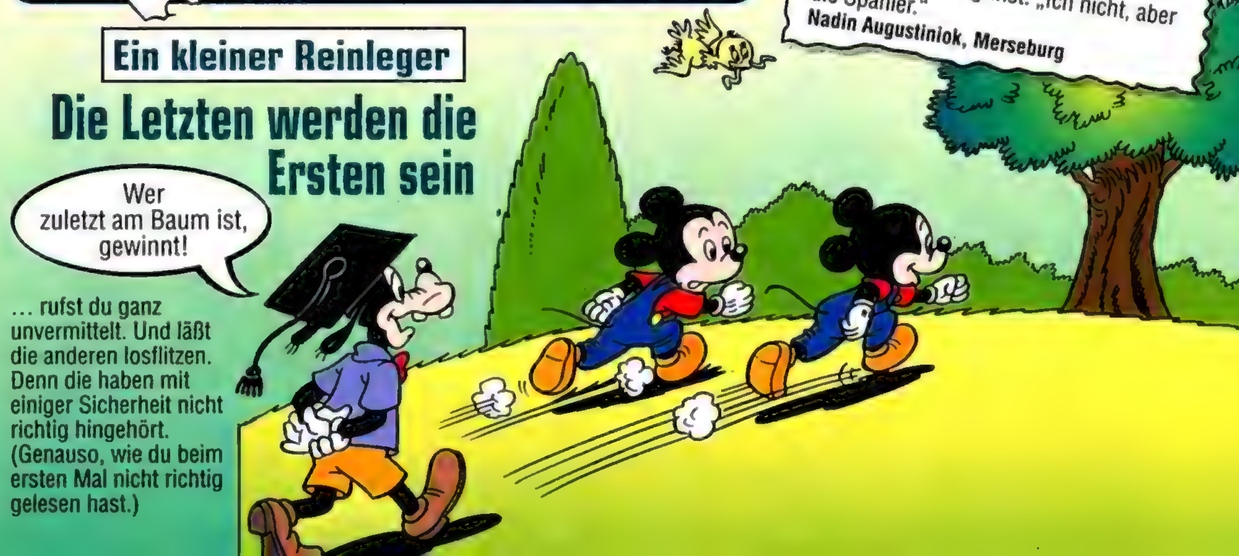
Schnapp dir einen Freund für dieses kleine Spielchen:
Sage deinem Freund – schnell! – ein paar Zahlen vor. Und er soll – genauso schnell! – mit der jeweils folgenden Zahl antworten. Zum Beispiel sagst du **12**, und dein Freund sagt **13**. Oder du sagst **315**, und dein Freund sagt **316**.
Nachdem du ein paar Zahlen heruntergerasselt hast, kommt die entscheidende Stelle – du sagst: **4099**. Und was sagt dein Freund? Mit einiger Sicherheit **5000**. Und das ist falsch! **4100** wäre richtig. Aber neun von zehn Leuten fallen drauf rein!



Die Lehrerin fragt Susi: „Wie ich hörte, warst du in den Ferien in Spanien. Hattest du keine Schwierigkeiten mit deinem Spanisch?" Susi grinst: „Ich nicht, aber die Spanier."
Nadin Augustiniok, Merseburg

Ein kleiner Reinleger

Die Letzten werden die Ersten sein



… rufst du ganz unvermittelt. Und läßt die anderen losflitzen. Denn die haben mit einiger Sicherheit nicht richtig hingehört. (Genauso, wie du beim ersten Mal nicht richtig gelesen hast.)

EV-MM 2795/1

WALT DISNEYS TICK, TRICK & TRACK

Sollen wir's mal bei Onkel Dagobert versuchen?

WIR MÄHEN IHREN RASEN- NUR 5 TALER!

Na klar! Schäbig genug sieht sein Rasen ja aus!

D93404

Meinst du nicht auch, daß dein Rasen mal wieder kräftig gemäht werden müßte?

Warum nicht? Hier sind fünf Kreuzer, und wenn ihr fertig seid, gibt's noch mal fünf!

Tut uns leid, aber es kostet fünf **Taler!**

Fünf Taler? Wollt ihr mich an den Bettelstab bringen?

Nun, es gibt Leute, denen ist das nicht zuviel!

Was ihr nicht sagt!

Moment mal...

Typisch! Kaum hat man eine gute Idee, wird sie einem auch schon wieder geklaut!

Hätten wir ihn bloß nicht gefragt!

*Rasenmähen, nur **drei Taler!***
So billig kriegen Sie's nie wieder!
Rasenmähen, nur
drei Taler...

QUIETSCH! QUIETSCH!

ENDE

ANZEIGE

Nestlé

Nesquik®

QUIKY UND SEINE FREUNDE

ZWISCHENFALL IM WELTRAUM

Nesquik – weil's prima schmeckt und Kräfte weckt.

Pech mit dem Glück

So, fertig! Das neue Modell meiner Glücksstrahlenpistole ist das Beste, was ich je erfunden habe! Damit kann ich alle Menschen glücklich machen! Niemand muß in Zukunft mehr Trübsal blasen!

D94016

Das heißt, falls sie funktioniert! Von meiner letzten Glücksstrahlenpistole bekamen die Leute nur Schluckauf!

Ein wenig später...

KLUFF!

KLUB DER MIESE-PETER

Ah, meine erste Testperson! Ich hab' selten jemanden gesehen, der so mürrisch dreinschaut!

ZAP!

KLUB DER MIESE-PETER

Es klappt!

Jetzt bin ich gespannt, wie schnell die Wirkung einsetzt!

Ja, bitte, was wollen Sie?

Hahaha! Ich habe von Ihrem Klub gehört und möchte gerne Mitglied werden! Hihi!

KLUB DER MIESE-PETER

Soll das ein Witz sein?

Ach du liebe Zeit!

Ich mach' nie Witze! Hab' kein Fünkchen Humor! Ich bin ein echter Miesepeter! (Kicher!)

Den Eindruck habe ich ganz und gar nicht! Also, Sie können hier nicht rein! Sie würden uns die schlechte Laune verderben!

KLUB DER MIESE-PETER

Versuchen Sie's beim **Klub der Narren und Possenreißer!**

KLUB DER MIESE-PETER

Pah, was soll ich denn bei denen? Hohoho!

Warum lachen Sie so?

Die „Miesepeter" wollen mich nicht haben! Hihi!

Ja, warum auch?

Mit dem Frohsinn ist das offenbar nicht so einfach, wie ich dachte!

Meine nächste Testperson muß ich sorgfältiger auswählen!

Oh, bitte, lächle doch! Nur ein einziges Mal!

Aha! Mal sehen, was...

Du bist viel hübscher, wenn du lächelst!

Na los, versuch es! Uns zuliebe! Bitte, bitte!

Dieses Mädchen kommt mir wie gerufen! Wenn ich sie aufmuntere, mache ich damit auch die anderen glücklich!

ZAPP!

Hurra!

Sie lächelt!

Hehe! Sehr gut!

So, du hast verloren! Her mit dem Geld!

Wie bitte?

Verflixt noch mal, konntest du nicht noch zehn Sekunden länger aushalten? Dann hätten **wir** die Wette gewonnen!

Hihihi!

Ich weiß nicht, was plötzlich über mich gekommen ist! Kicher! Gibt es vielleicht so etwas wie ein Lachvirus? Hahaha!

Hmpf! Dir wird das Lachen gleich vergehen, wenn wir zu Fuß nach Hause gehen müssen, weil wir nicht mehr genug Geld für den Bus haben!

Hihi... oje!

Schon wieder ein Reinfall! Seufz! Aber aller guten Dinge sind drei!

ANZEIGE

Kellogg's®

COOLE NAMEN-STICKER

„HEY, DA STEHT DEIN NAME DRAUF!"

AB SOFORT GIBT ES DEINE GANZ PERSÖNLICHEN NAMEN-STICKER MIT DEINEN KELLOGG'S-FREUNDEN SMACKS, TONY, CHOCOS, COCO, TOUCAN SAM UND CHOMBO ZUM BESTELLEN.

IN JEDEM SET SIND 48 STICKER MIT DEINEM NAMEN DRAUF. DU KANNST SIE ALS ABSENDER AUF DEINE BRIEFE ODER POSTKARTEN KLEBEN, AUF DEIN SCHULHEFT ODER WO IMMER DU WILLST.

UND SO EINFACH GEHT ES: DEN COUPON AUSFÜLLEN, AUSSCHNEIDEN UND 4,50 DM IN BRIEFMARKEN IN EINEN UMSCHLAG GEBEN UND AB AN

KELLOGG (DEUTSCHLAND) GMBH,
POSTFACH 6060, 37568 EINBECK.

HOL SIE DIR, DIE COOLEN NAMEN-STICKER VON KELLOGG'S.

BITTE DEUTLICH IN DRUCKBUCHSTABEN SCHREIBEN.

VORNAME UND NACHNAME

STRASSE UND HAUSNUMMER

POSTLEITZAHL UND WOHNORT

KELLOGG COMPANY, USA 1995 KELLOGG COMPANY

Ich muß eine Testperson finden, die wirklich am Boden zerstört ist, jemanden, dem es so richtig hundsmiserabel geht!

Nach langer Suche...

Hm! Ein idealer Kandidat! Aber vielleicht paßt es seinen Angehörigen nicht, wenn ich ihn glücklich mache!

Buhuuu! Ich bin ja so unglücklich!

Meine Frau hat mich verlassen, mein Hund auch... ich bin ganz allein auf dieser Welt!

Soviel zum Thema Angehörige! Aber was ist, wenn er nun meinetwegen seinen Job oder sonst was verliert?

Ich habe keinen Job, ich habe kein Geld, ich habe rein gar nichts!

Na, wunderbar! Dem Manne kann geholfen werden! Hehe!

Ich bin der ärmste und unglücklichste Mensch...

Nicht mehr lange, mein Freund!

He, tun Sie das weg! Was haben Sie vor?

Keine Angst! Ich sorge nur dafür, daß Sie sich besser fühlen!

Sehen Sie, es hat nicht weh getan!

ZAP!

W-was ist passiert? Ich bin auf einmal so glücklich!

Ich habe mit meiner Glücksstrahlenpistole alle Ihre Sorgen weggeblasen!

Komm jetzt, Hugo... he, worüber amüsierst du dich denn so?

Ich weiß nicht! Der komische Typ hier hat mich mit einer Strahlenpistole beschossen und dann dauernd irgendwelchen Blödsinn erzählt!

Vielleicht ist der Knabe nicht ganz richtig im Kopf!

Hm... ich dachte, er wäre allein auf der Welt!

Jedenfalls fühl' ich mich auf einmal sauwohl!

Der Sache muß ich nachgehen!

Und...

BAHNHOF KUMMERSDORF

Okay, Hugo, jetzt gilt's! Die nächste Szene könnte für dich den ganz großen Durchbruch bedeuten!

Aber er sagte doch, er hätte keinen Job!

Action!

Huahaha... ich meine, buhuu! Ich bin ja so unglücklich!

REGIE

Meine Frau hat mich verlassen, mein Hund auch... hahaha! Ich bin ganz allein auf dieser Welt! Hohoho!

Oje! Er ist ein Schauspieler!

Kamera aus!

Eine originelle Interpretation, Hugo! Aber beim nächsten Versuch wäre es mir trotzdem lieber, du würdest dich an das Drehbuch halten!

Klar... hihi! Ich versteh's selbst nicht, aber ich find' alles so komisch!

Sag mal, lachst du über meine Regie?

Nein, echt nicht! Hahaha! Es ist wirklich nicht deine Schuld, und meine auch nicht... hohoho!

BAHNHOF KUMMERSDORF

So? Wessen Schuld ist es dann?

Seine! **Hahaha! Huhu!**

Haben Sie hinter meinem Rücken etwa Grimassen geschnitten?

Nein!

Was haben Sie dann mit ihm angestellt? Raus mit der Sprache, Mann, los!

Also, äh... das war so...

Und das Ergebnis...

Okay, Leute, statt einer Tragödie drehen wir jetzt eben eine Verfolgungsjagd – und zwar eine, die ein böses Ende nehmen wird! **Los, ihm nach!**

Hohoho!

Jetzt reicht es mir! Aber das kommt davon, wenn man die Leute zu ihrem Glück zwingen will!

KLONG!

ENDE

COMIC. ACTION. ABENTEUER.

JEDEN MONAT NEU

LIMIT

TAKE IT!

ÜBERALL WO ES ZEITSCHRIFTEN GIBT.

ANZEIGE

PAINTERMAN

DER SPRÜHT VOR SPAß

Heißer Auftritt für coole Sprayer.

Mit dem Painterman beginnt der Spaß schon beim Machen. Wenn man mit Freunden neue Ideen aufs Papier sprüht, um zum Beispiel Geburtstage oder Schulhefte selbst zu gestalten. Einfach ausprobieren.

Im Painterman steckt ein echter Kompressor, der Druckluft für die Sprühpistole liefert. Einfach Farbpatrone einsetzen, Schablone aufs Papier, und schon gehts los. Es gibt 12 Farben und immer neue Motive.

Revell

of Airbrush

TIERFREUNDE

ALLES FÜR DIE KATZ?

Willst du dir eine Katze anschaffen?

Na, prima!

Lärmfrei: Kein nerviges Rumgebelle.

Zeitaufwand: Geht allein Gassi (aber gern!). Kommt allein zurecht, will aber täglich Streicheleinheiten.

Damit mußt du leben!

Krallen: Gefährliche Säbel, spitz, scharf und einsatzbereit.

Fell: Ganz schön haarig für Polster, Hosen, Teppichböden.

Launen: Katzen wissen, was sie wollen (und was nicht!). Sie lassen sich nur streicheln, wenn sie Lust dazu haben.

Hast du gewußt, daß...

- *die Katzen-Rasse „Scottish Fold" Hängeohren hat*
- *Manx-Katzen nur über ein Stummelschwänzchen verfügen*
- *Kater „Mickey" mit 22.000 erlegten Mäusen Weltrekordhalter ist*

Katzen-Rassen gibt's ...

Main-Coon:
Die Power-Katze
Schwer wie ein mittelgroßer Hund, verspielt, selten und teuer.

Siam-Katze:
Blauäugige Diva
Schlank, geschmeidig und anhänglich.
Berüchtigt: das laute Gemaunze.

Rex-Katze:
Unheimlich
Riesige Augen und Ohren, übermäßig schlank, empfindlich.

Hauskatze:
Clever
Die Normalausführung ist so clever, daß sie fast überall klarkommt.

Perser:
Einfach kuschlig
Perser, die Langhaarkatze mit der Stupsnase. Anschmiegsam, aber pflegebedürftig.

Schnurrrrr-Test:

Bist du ein wahrer Katzen-Freund?

Was machst du, wenn deine Mieze

... auf den Teppich gepinkelt hat?
- Ich stecke sie mit der Nase hinein und sage pfui
- Ich überprüfe das Katzenklo und reinige es
- Ich lege einen Läufer darüber

... dir ihre tote Maus schenkt?
- Ich lobe die Katze und entferne die Maus unauffällig
- Ich werfe Katze und Maus raus
- Ich rufe um Hilfe

... ihre Krallen an Mutters Sofa schärft?
- Ich schüttle die Katze am Genick
- Ich baue einen Katzen-Kratzbaum
- Ich bitte Mutter darum, cool zu bleiben

... nachts vorm Fenster maunzt?
- Ich bitte die Katze herein
- Ich grinse mir eins und schlafe weiter
- Ich hole einen Eimer Wasser und begieße die Katze

... auf deinem Lieblingssessel liegt?
- Ich setz' mich drauf
- Ich schmeiße sie runter
- Ich suche mir einen anderen Sessel

Auflösung

Die meisten ■ -Kästchen
Du bist für Katzen der echte Horror. Am besten, ihr macht einen großen Bogen umeinander.

Die meisten ■ -Kästchen
Du bist vielleicht witzig. Fragt sich bloß, ob Katzen über deinen Humor lachen können.

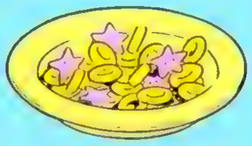
Die meisten ■ -Kästchen
Du weißt, was sich Katzen wirklich wünschen. Schaff dir eine an, und eine wunderbare Freundschaft beginnt.

SO WIRST DU ZUM ZUFRIEDENEN KATZEN-HALTER

Grundregel:
Katzen machen nur was sie wollen. Sorge deshalb dafür, daß ihr beide das gleiche wollt.

Das funktioniert nicht:
Die Katze anschreien, schütteln oder gar boxen.

Das überzeugt die Katze:
Leckere Belohnungshäppchen



Sanfte Streicheleinheiten

Letztes Mittel:
Wenn die Katze auf deinem Frühstückstisch herumläuft: ein gezielter Spritzer aus der Wasserpistole oder aus dem Blumensprüher.

Wenn die Katze ihr „Geschäft" irgendwo verrichet: Etwas Pfeffer auf die Stelle (nicht auf die Katze) streuen.

Spruch des Monats

EV-MM 2795/2

WALT DISNEY'S

GOOFY

Die Abkürzung

HUUUP! QUIETSCH!

Sei schlau, umfahr den Stau! Hihi!

Oh, oh, die Bremsen gehen nicht mehr! Ist mir ein Rätsel...

Ah!

Du fährst ja kriminell, Goofy! Halt sofort an!

Doch nicht so kurz vor dem Ziel! Und keine Panik! Ich kenn' den Weg, weil ich die Strecke immer nehme, wenn ich mal in Eile bin!

W-wo sind wir hier?

In Addis Werkstatt! Er gibt heute seinen ersten drei Kunden eine kostenlose Inspektion für ihr Auto! So was lass' ich mir doch nicht entgehen!

KFZ-MEISTER ADDI PANKRATZ

GROSSE WERBEAKTION

NUR HEUTE: 3GRATISINSPEKTIONEN

SICHERHEIT RUND UMS AUTO

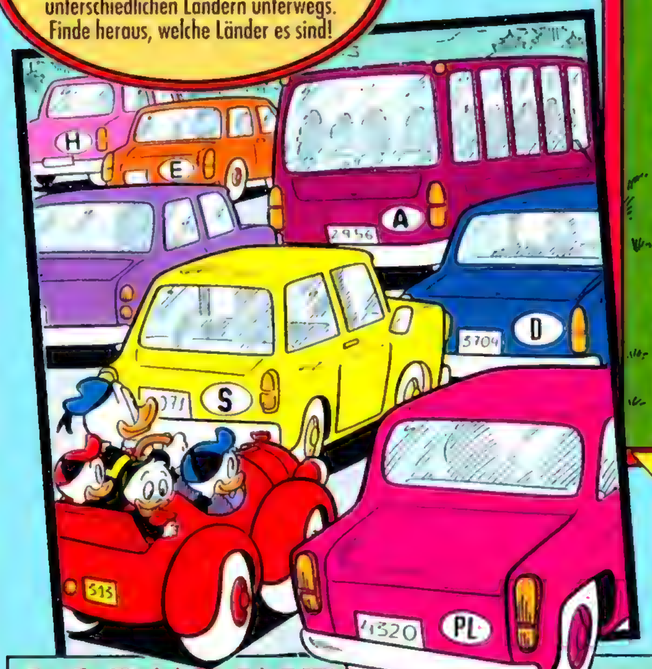
ALLZEIT GUTE FAHRT

ENDE

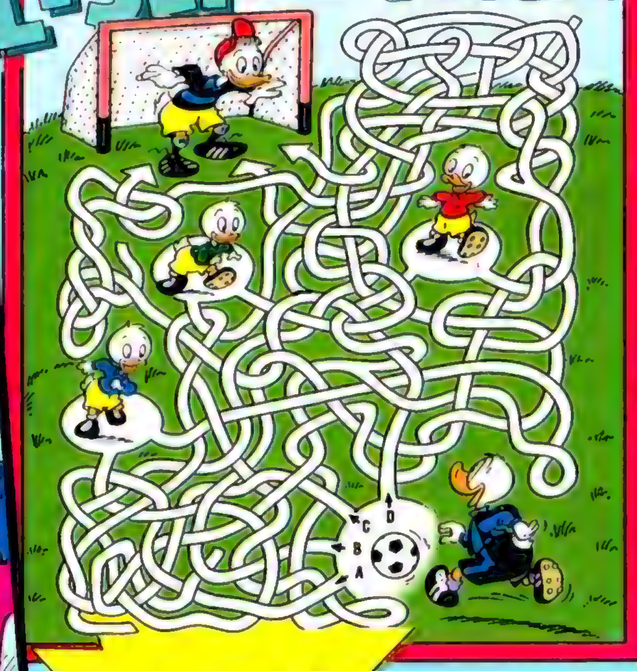
MICKYS RÄTSEL-SEITE

TOURISTEN

Donald und die Neffen fahren in die Ferien. Es sind eine Menge Touristen aus unterschiedlichen Ländern unterwegs. Finde heraus, welche Länder es sind!

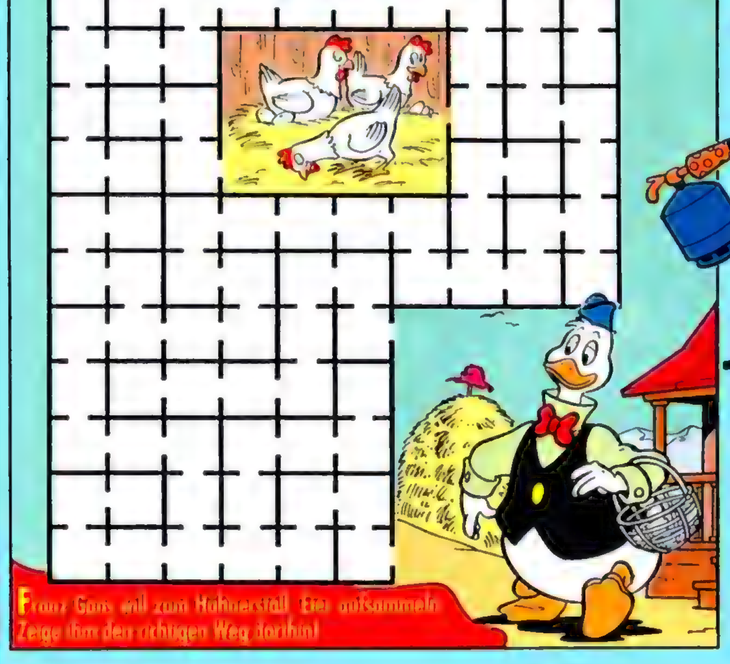


TOOOR!



Endspiel! Donald hat die Chance, den Führungstreffer zu landen. Kannst du Donald den richtigen Weg zum Tor zeigen?

LABYRINTH



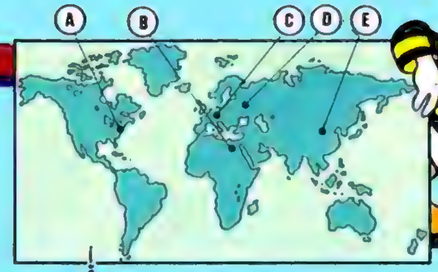
Franz Gans eilt zum Hühnerstall. Die aufsammeln. Zeige ihm den richtigen Weg dorthin!

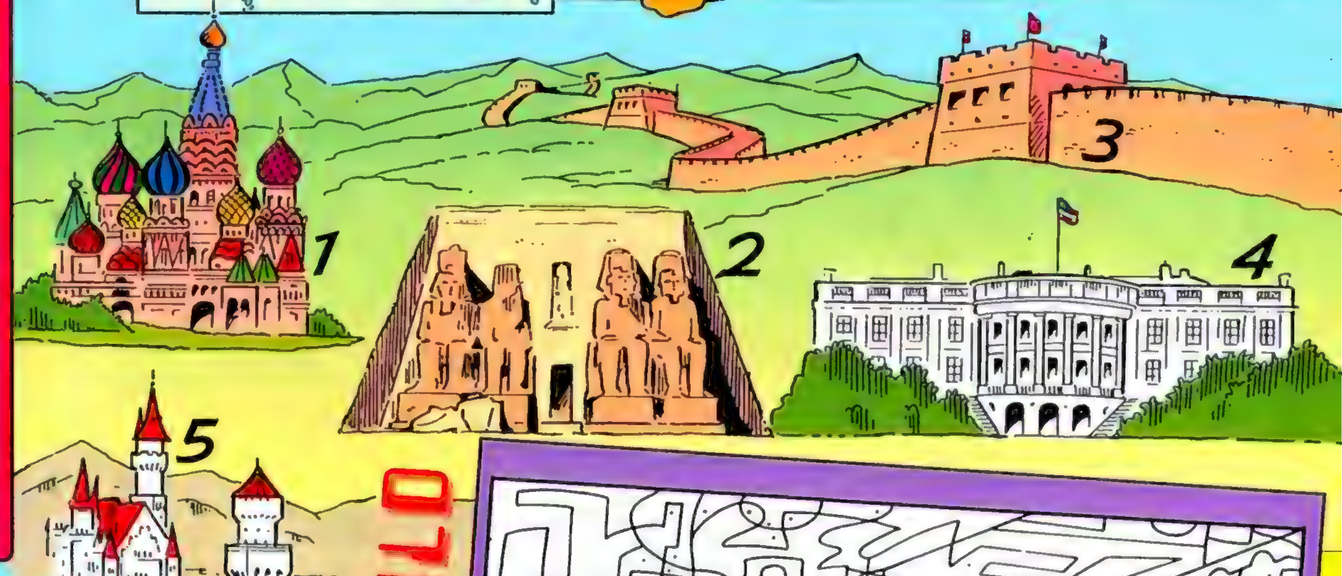
DIE PROFIS

Die Panzerknacker wollen den Safe knacken. Doch das ist nicht einfach: sie benötigen dazu zwei ganz gleiche Lötlampen. Kannst du ihnen beim Aussuchen helfen?

Berühmte Bauwerke

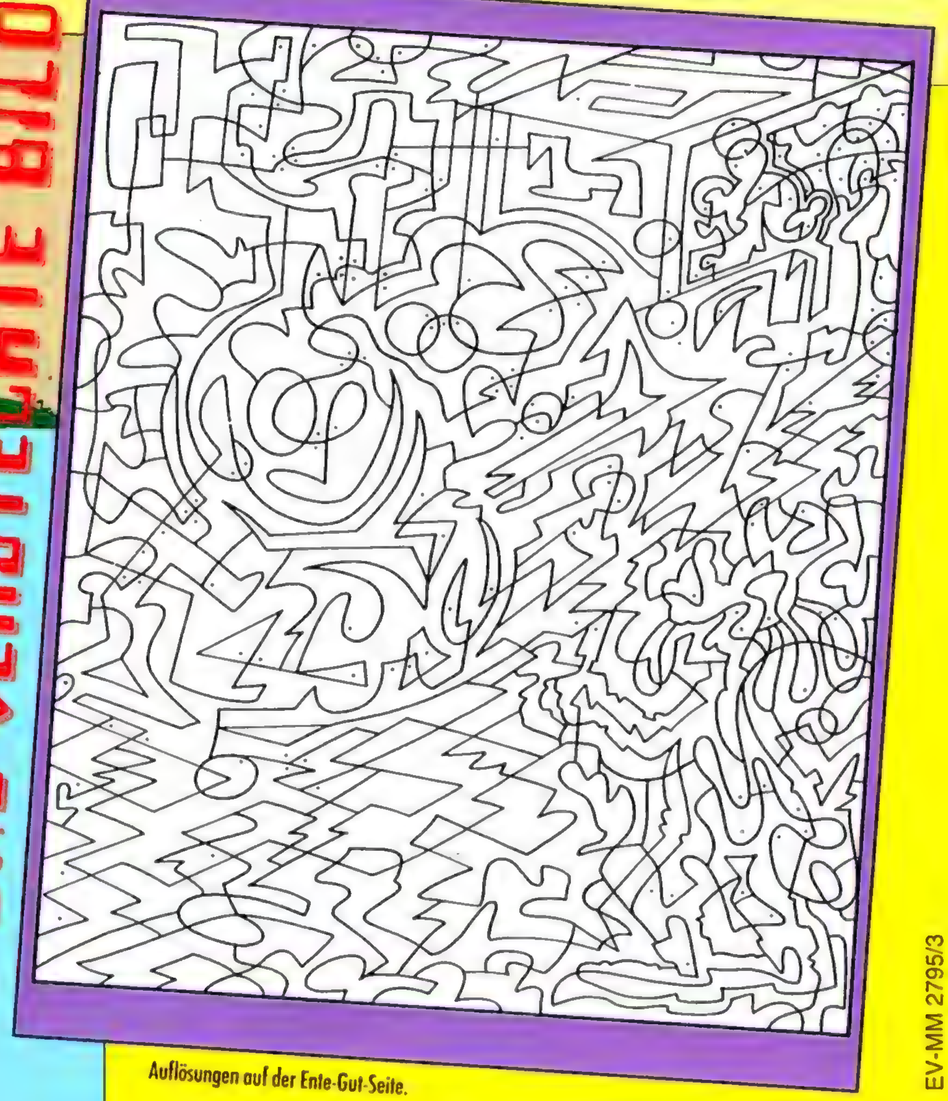
Donald möchte auf eine Weltreise gehen. Hier seht ihr einige berühmte Bauwerke, die er unbedingt besuchen möchte. Kannst du ihm sagen, in welchen Ländern die Gebäude stehen?





DAS VERSTECKTE BILD

Male die gepunkteten Flächen aus. Dann kannst du sehen, mit welchem Gefährt Micky und Goofy verreisen.



Auflösungen auf der Ente-Gut-Seite.

EV-MM 2795/3

WALT DISNEY'S
DONALD DUCK

Von Strand zu Strand

Da wären wir endlich, Kinder! Das ist der schönste Strand weit und breit! Wegen seines feinen Sandes nennt man ihn auch den **Samtstrand!** Ihr werdet hier nicht das kleinste Steinchen finden, und das Wasser ist so sauber und klar, daß man auch an den tiefen Stellen bis auf den Grund sehen kann!

So wie du von diesem Strand schwärmst, können wir es kaum erwarten, uns kopfüber in die Fluten zu stürzen!

313

D 93504

Grundgütiger Himmel! Sieht aus, als hätte sich ganz Entenhausen ausgerechnet hier versammelt!

Und Gansburg und Antenstadt noch dazu! Stöhn!

Nicht zu fassen, daß so viele Leute am selben Tag genau die gleiche Idee haben können!

Da unten gibt es allenfalls noch Stehplätze! Und bis zum Wasser vordringen, das dürfte ein Ding der Unmöglichkeit sein!

Was soll's, Jungs, fahren wir halt weiter! Entlang der Küste gibt es bestimmt noch genügend einsame Buchten, wo wir ungestört sind!

313

Sollen sich die Leute von mir aus ruhig um jeden freien Zentimeter am Samtstrand schlagen! Wir suchen uns einen, den wir ganz für uns allein haben!

313

Und tatsächlich...

Da, seht euch das an! Eine kleine Sandbucht, die vor uns noch keiner entdeckt hat!

Laßt uns schnell auspacken, und dann rein in die Badeklamotten! Für einen Tag gehört dieser Strand uns allein!

313

Geht ihr nur schwimmen, ich nehm' derweil ein Sonnenbad!

Wer als letzter im Wasser ist, wird untergetaucht!

Köpfchen muß man haben! Nur wenige Minuten von dem Gewimmel am Samtstrand entfernt, findet man noch solche Oasen der Ruhe...

...wo man ungestört und... **autsch!**

BOING!

Seid so lieb und geht mit eurem Ball ein Stückchen weiter weg, Kinder!

Hurra! Ein menschenleerer Strand! Los, Leute, mir nach! Hier bleiben wir!

?

Baut alles auf, bevor noch mehr kommen und uns die besten Plätze wegnehmen!

Du liebe Zeit!

Achtung, der Ball kommt! Fang auf!

Hat einer von euch zufällig das Radio gesehen?

Hilf mir mal einer, den Sonnen-schirm aufzu-stellen!

Pack die Badehose ein, nimm dein kleines Schwester-lein...

Ja, tobt euch ruhig aus, Kinder! Hier am Strand stört das niemanden!

Grummel!

He, seht mal! An dem kleinen Strand dort unten ist noch Platz für uns!

O nein! Das darf doch nicht wahr sein!

Dadeldudeldum-dah...

Hihihihihi!

Fang mich, fang mich!

Das ist zuviel! Alles brauche ich mir nicht gefallen zu lassen! Wir packen unsere Sachen zusammen und ziehen um!

Und wieder ist man auf der Suche...

Keine Sorge, Kinder! Irgendwo werden wir bestimmt ein ruhiges Fleckchen finden!

Schön wär's, Onkel Donald!

So leicht gebe ich jedenfalls nicht auf! Wir fahren so lange die Küste entlang, bis wir einen menschen-leeren Strand sehen!

Hier sollen wir bleiben? Das kann nicht dein Ernst sein! Das ist ja die reinste Müllhalde!

Und genau das bringt mich auf eine geniale Idee!

Nur wenig später...

Wir säubern ein kleines Stückchen Strand hier vorne beim Wasser und verteilen die Abfälle gleichmäßig über den Rest!

Auf diese Weise verhindern wir, daß wieder ganze Heerscharen hier einfallen! Hehe!

So, das wäre geritzt! Jetzt können wir unseren Tag am Meer doch noch ungestört genießen!

Ich fürchte, da hast du die Rechnung ohne die dort gemacht, Onkel Donald!

Seht mal, ein sauberes Stück Strand direkt am Wasser! Hier sind wir richtig! Kommt, laßt uns an Land gehen!

Rücken Sie mal zur Seite, Mann! Wir brauchen Platz für unser Boot!

Ich würd' sagen, hier bleiben wir den Rest des Tages!

Huch!

He, Sie da mit der Matrosenmütze! Wie wär's, wenn Sie mit anfassen würden!

Ich soll **was?**

Ja, gut so... hoppla!

Mein Sonnenschirm! Können Sie denn nicht aufpassen?

KRACKS!

Jetzt regen Sie sich mal nicht künstlich auf! Wer wird denn an einem so schönen Tag dermaßen miesepetrig sein?

Wir sind doch hier unter Freunden! Also lassen Sie uns zusammen den Tag genießen, ja?

Hmpf!

Fortsetzung auf Seite 40

SUPER SOMMER-SPIELE!

EXTRA

2 MAGNET POCKET-SPIELE

Pack die Pocket-Spiele ein: 2 tolle Würfelspiele für unterwegs!

Die Spielsteine haften magnetisch auf dem Spielfeld! Praktisch, wenn es mal etwas heftig beim Spielen zugeht!

Jede Mannschaft braucht mindestens 2 Feldspieler pro Team ...

Touchdown!

Ein schnelles Ballon-Knallspiel für 2 Mannschaften

Touchdown (sprich: Tatschdaun) ist ein schnelles Spiel – das Ziel von jedem Team ist, dem eigenen "Platzer" einen Luftballon zuzutreiben, damit er ihn auf seiner Krone zerplatzen lassen kann. Die Platzer dürfen im Gegensatz zu den anderen Spielern nur im Schneidersitz auf dem Boden sitzen. Die Platzer der beiden Teams sitzen sich im Abstand von etwa 5 Metern gegenüber – und im Feld dazwischen versuchen die Spieler, den Luftballon in Richtung zu ihrem Platzer zu treiben. Ein zerplatzter Ballon auf dem Kopf des Platzers (ohne daß dieser die Arme dabei zu Hilfe nimmt) gibt einen Punkt. Am besten ihr bereitet 10 Luftballons vor. Gewinner ist das Team mit den meisten „Knallern"!

...und einen Platzer! Seine Aufgabe: Jeden Luftballon platzen zu lassen, der ihm in die Quere kommt! Dazu trägt er eine Kappe, die ihr ganz einfach selber bastelt! Eine Pappscheibe wird zu einem Kegel zusammengeklebt. An der Spitze wird von innen mit Klebeband ein Korken, in den du einen Zahnstocher steckst, befestigt! Ein Gummiband an den Rand knoten, fertig!

EV-MM 2795/4

SUPER SOMMER-SPIELE!

Die tollsten Spiele aus anderen Ländern der Erde!

Aus Korea:

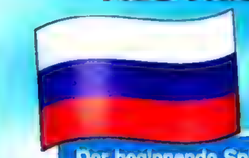
Dschägi-Tschagi

Versuche, den Dschägi mit einem Fuß in die Luft zu kicken und das so oft wie möglich zu wiederholen, ohne daß der Ball auf den Boden fällt. Jeder Fußtritt ist ein Punkt! Ein "Dschägi" ist ein kleiner Spielball, den man sich zuerst einmal aus einem Bogen Krepp-Papier (25 cm x 25 cm groß) und einer Unterlegscheibe (3 cm Durchmesser) basteln muß:

1. Falte das Papier im Zickzack. Die Enden des gefalteten Papierstreifens werden spitz zugeschnitten.

2. Unterlegscheibe in die erste Falte legen. Bohre mit einem Stift ein Loch in die Mitte des Streifens.

3. Die Enden des Papierstreifens durch das Loch in der Unterlegscheibe stecken – fertig!



Aus Russland:

Dirka, Doverka und Pop

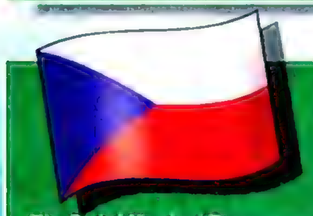
Der beginnende Spieler wirft die Steine auf den Tisch. Dabei bleiben sie unterschiedlich liegen. Jede Lage hat einen Namen: Die Pops darf der Spieler gleich aus dem Spiel nehmen. Danach muß er versuchen, ein Doverka mit einem Finger an ein anderes Doverka zu schnippen und die Dirkas mit einem Dirka abzuschießen. Trifft er, dann hat er den getroffenen Stein gewonnen. Trifft er daneben oder einen Stein mit anderem Namen, dann ist der nächste an der Reihe zu werfen und zu schnippen. Wer am meisten Spielsteine trifft, hat gewonnen!

Dirka Doverka Pop

Bastelanleitung

Ihr braucht acht selbstgebastelte Spielsteine: Sägt von einem Holzstab (etwa 3 cm dick)

vier Stücke ab, jeweils drei Zentimeter lang. Halbiert jedes Teil noch einmal - fertig!



Aus Tschechien:

Schlingenball

Ein Spiel für drei Personen. Du brauchst nur einen Tennisball und ein etwa zwei Meter langes Seil, in welches du eine einfache Schlinge ziehst. Zwei Spieler halten das Seil – der dritte muß durch die Schlinge hindurch den Ball greifen! Klar, daß der „Fänger" so schnell wie möglich die Hand mit dem Ball zurückziehen muß, um nicht von der Schlinge gefangen zu werden! Jeder Fang bedeutet einen Strafpunkt – derjenige mit den wenigsten Punkten gewinnt!

Aus Sri-Lanka:

Ballon-dusche

Genau richtig, wenn's draußen knallig heiß ist!

Füllt einen Luftballon mit Wasser, knotet ihn zu – fertig ist die Wasserbombe! Aber Stopp – liefert euch jetzt nicht gleich eine Wasserschlacht! Hängt die Wasserbombe zwischen zwei Bäume, ungefähr 2,5 Meter über den Boden. Jetzt braucht ihr noch einen Stock, der genau so lang ist, daß ihr den Ballon noch damit berühren könnt! Einem Spieler werden die Augen verbunden. Dreht ihn, dann muß er versuchen, den Ballon zu treffen und zum Platzen zu bringen! Das ist gar nicht so einfach – aber die restlichen Mitspieler werden ihn anfeuern und ihm den Weg weisen!

EV-MM 2795/5

EV-MM 2795/5

Fortsetzung von Seite 35

Eine Reise in den Süden ist für andre schick und fein...

...doch zwei kleine Italiener möchten gern zu Hause sein...

Würden Sie bitte Ihr Radio runterdrehen?

Ich hab's runtergestellt! Reicht das?

O Tiiiiina Mariiiiina, wenn wir uns einmal wiedersehn...

Seufz!

Packt alles zusammen, Kinder! Wir suchen uns einen anderen Strand!

Nein, nicht schon wieder! Das hat doch sowieso keinen Zweck! Laß uns lieber hierbleiben!

Versuch doch, die Sache etwas lockerer zu sehen!

BOPP!

Tu einfach so, als wären die anderen gar nicht da!

Gut, überredet! Dann essen wir jetzt was, und danach gehen wir schwimmen!

Au ja, fein! Ich hab' Hunger wie ein Wolf!

Wer möchte ein Salamibrot? Oder eins mit Käse? Oder mögt ihr lieber Schinken?

Mmmm... schmeckt köstlich! Leberwurst mit Gürkchen und Senf!

Wollen Sie was essen?

Was für ein niedlicher Fratz! Ja, Kleiner, ich möchte was essen!

Echt?

Da!

Spuck! Was fällt dir ein, du Bengel?!

War das witzig! Hihi!

Halt an dich, Donald, du mußt die Sache locker sehen... **locker!**

Mein Brot ist jedenfalls voller Sand und ungenießbar! Nur gut, daß ich heute morgen genügend mitgenommen habe!

Ah, geräucherter Fisch mit Mayonnaise und Salat!

Da! Fang doch, wenn du kannst!

Ich hab' ihn!

He, Mann, du bist Spitze!

Auaaa!

Macht echt Laune, so ein Spielchen!

Ja, trotz den Leuten, die uns hier überall im Weg liegen!

Ich bin von Natur aus friedfertig, gutmütig und habe eine Engelsgeduld...

...aber wenn man mir zumutet, ein Brot, belegt mit Fisch, Mayo und Salat, mit **Sand** zu essen...

BOMP!

...dann werd' ich zum wilden Tier! Arrrgh!

Haben Sie **wild** gesagt? Mir kommen Sie eher wie eine lahme Ente vor!

Ach ja, wirklich?

Hm! Will sagen, wenn ich Sie wäre, würde ich hier nicht so eine dicke Lippe riskieren!

Einen anderen Ton, ja?! Was glauben Sie eigentlich, wer Sie sind?

Marco Marzipano, derzeitiger Entenhausener Boxmeister im Schwergewicht! Sonst noch Fragen, Kleiner?

Huch!

Und wenn's dir nicht paßt, dann mach die Mücke, und such dir einen anderen Strand!

Wo seid ihr, Jungs? Ich hab' beschlossen, daß wir woanders hinfahren!

Warum können wir denn nicht bleiben, Onkel Donald? Wir finden's hier voll super!

Keine Widerrede! Kommt!

Und wohin? Hast du denn immer noch nicht kapiert, daß wir an einem Tag wie heute keinen Strand für uns allein haben können?

Doch, das ist mir sehr wohl klar! Aber wenn es schon ein überlaufener Strand sein muß, dann soll es wenigstens der beste sein!

Also fackeln wir nicht lange und fahren zurück zum **Samtstrand!**

Und so...

He, Sie! Der untere Fuß ist meiner!

Onkel Donald, wo steckst du denn? **Onkel Donald!**

Eis am Stiel, kalte Limo! Wer hat noch nicht, wer will noch mal?

Haben Sie zufällig meinen Mann gesehen? Ich suche ihn schon seit heute morgen!

Heißer Sand und ein verlooorenes Land...

Haben wir dich endlich gefunden! Gehst du mit uns schwimmen?

Wenn ihr mir zeigt, wo das Wasser ist, können wir es ja versuchen!

O nein! Dort hinten ziehen dunkle Wolken auf!

Das sieht nach einem Unwetter aus! Wir sollten lieber zusammenpacken!

Iiiih, es fängt an zu regnen! Schnell zum Auto!

Huhu, Kinder, wo seid ihr? Wir fahren nach Hause!

Komm, Onkel Donald, laß uns auch zurückfahren!

Ich denke doch nicht dran! Jetzt, wo wir endlich hier sind, bleiben wir auch hier!

Wo hab' ich mein Auto geparkt?

Ich werd' ganz naß!

Frechheit! Mein erster Urlaubstag, und ausgerechnet da regnet es!

Komm wenigstens unter das Dach! Du holst dir sonst noch einen Schnupfen!

Ich bleibe, wo ich bin... zitter! Jetzt haben wir endlich den schönsten Strand weit und breit ganz für uns allein, und da will ich ihn auch in vollen Zügen genießen, hört ihr? **In vollen Zügen!** Schnatter!

ENDE

Walt Disneys
DAGOBERT DUCK

Geschichte und Geschichten

Was bisher geschah:

Unter strengster Geheimhaltung ist Onkel Dagobert mit Donald und seinen Neffen an die Küste vor den Ruinen des alten Troja gereist, um dort auf Schatzsuche zu gehen. Begleitet nur von einer vertrauenswürdigen Mannschaft und einem Albatros, der ihnen schon seit Entenhausen folgt, wird man auch bald fündig. Genau dies läßt Onkel Dagobert mißtrauisch werden.

Und tatsächlich - als er selbst unter Wasser geht und auf einen Tintenfisch stößt, läuft auf einmal alles nicht mehr so glatt ...

Teil 2

Die Kinder werden mich ganz schön auslachen!

Würde ich wenigstens etwas mit hochbringen...

Na, wer sagt's denn? Eine schlammige alte Amphore, die sich genauso verirrt hat wie ich!

Man taucht also auf...

Schiff ahoi! Hierher zu mir!

Onkel Dagobert! Wir waren schon in Sorge!

Tja, wenn das Jagdfieber mit mir durchgeht, achte ich manchmal nicht darauf, wohin ich schwimme!

Leider hat es nicht viel gebracht! Nur diese Amphore!

Bald...

Es wird langsam Zeit, daß wir den Wettbewerb entscheiden!

Wir sind gespannt, wer von uns das Rennen macht!

Ich habe eine Amphore voll mit goldenem Schmuck gefunden!

Und wir drei Vasen voll mit Juwelen!

Ich sehe schon, ihr macht es eurem alten Onkel nicht leicht! Das ist kaum zu schlagen!

So ein Pech! Nur ein Tonzylinder mit antiken Schriftzeichen drauf!

Schöner Schatz!

KLONK!

Das soll eine Schrift sein? Sieht aus wie lauter Krähenfüße!

Da steht sicher, daß ich eine Niete gezogen habe!

Zeig mal bitte den Zylinder, Onkel Donald!

Mit unserem Schlauen Buch können wir die Schrift bestimmt entziffern!

Das entziffert alles!

Ich ruhe mich solange etwas aus und tauche dann wieder runter!

Irgend etwas sagt mir, daß das hier nur Kleinkram ist und daß die eigentlichen Schätze des alten Troja noch darauf warten, entdeckt zu werden!

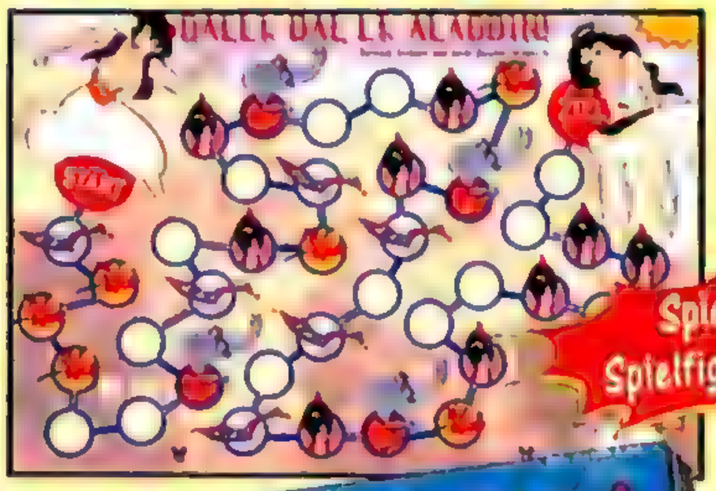
ANZEIGE

50 Seiten Spaß und Action!

Nr. 5

Das neue Micky aktiv! ist da!

DALLI, DALLI, ALADDIN!



Turbulenter Spielspaß für Disney-Filmfans

Spielplan und Spielfiguren im Heft!

COMICS zum Mitmachen

Spannende und witzige Geschichten für **Comic**-Fans und **Rätsel**freunde

12 Seiten!

Trick und Reinleger in einem:

DIE KNACKIS IM KNAST

Nur du kannst sie befreien!
Alle anderen fummeln, fuddeln, fluchen - und sehen **ganz schön alt** aus!

PLUS:

- Spannende Fälle für **Detektive**
- **Quiz** mit Pfiff
- **Naturwunder** zum Nulltarif
- **Experimente** aus Düsentriebs Labor
- **Tips** und **Tests**
- **Tricks** und **Zaubereien**
- **Streiche** und **Reinleger**
- **Witze** und **Quiz**
- Pfiffige und verrückte **Basteleien**

... und jede Menge Rätselspaß!

Der Zylinder ist ein Notruf! Eines der griechischen Beuteschiffe ist vor einer Insel gekentert!

Anker los! Wir werden die armen Seeleute retten!

Überleg mal, wann dieser Schiffbruch war!

Na ja, vor, äh... ungefähr 3000 Jahren!

Da sind wir ein bißchen spät dran, oder?

Na schön! Aber was wurde aus der Beute?

Die hat man auf der Insel versteckt!

Hurra! Eine Schatzinsel! Da müssen wir hin!

Warte! Die Krieger wußten selbst nicht, auf welcher Insel sie gelandet waren!

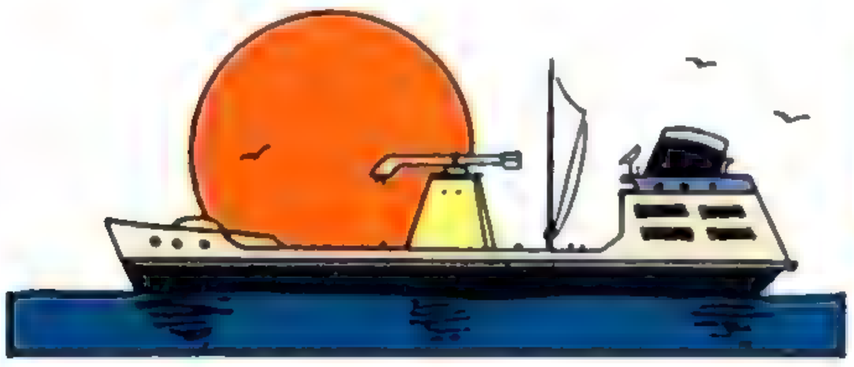
Oje! Und die Flaschenpost kann mit den Strömungen wer weiß wie lange kreuz und quer durch die Ägäis getrieben sein, bevor sie hier gesunken ist!

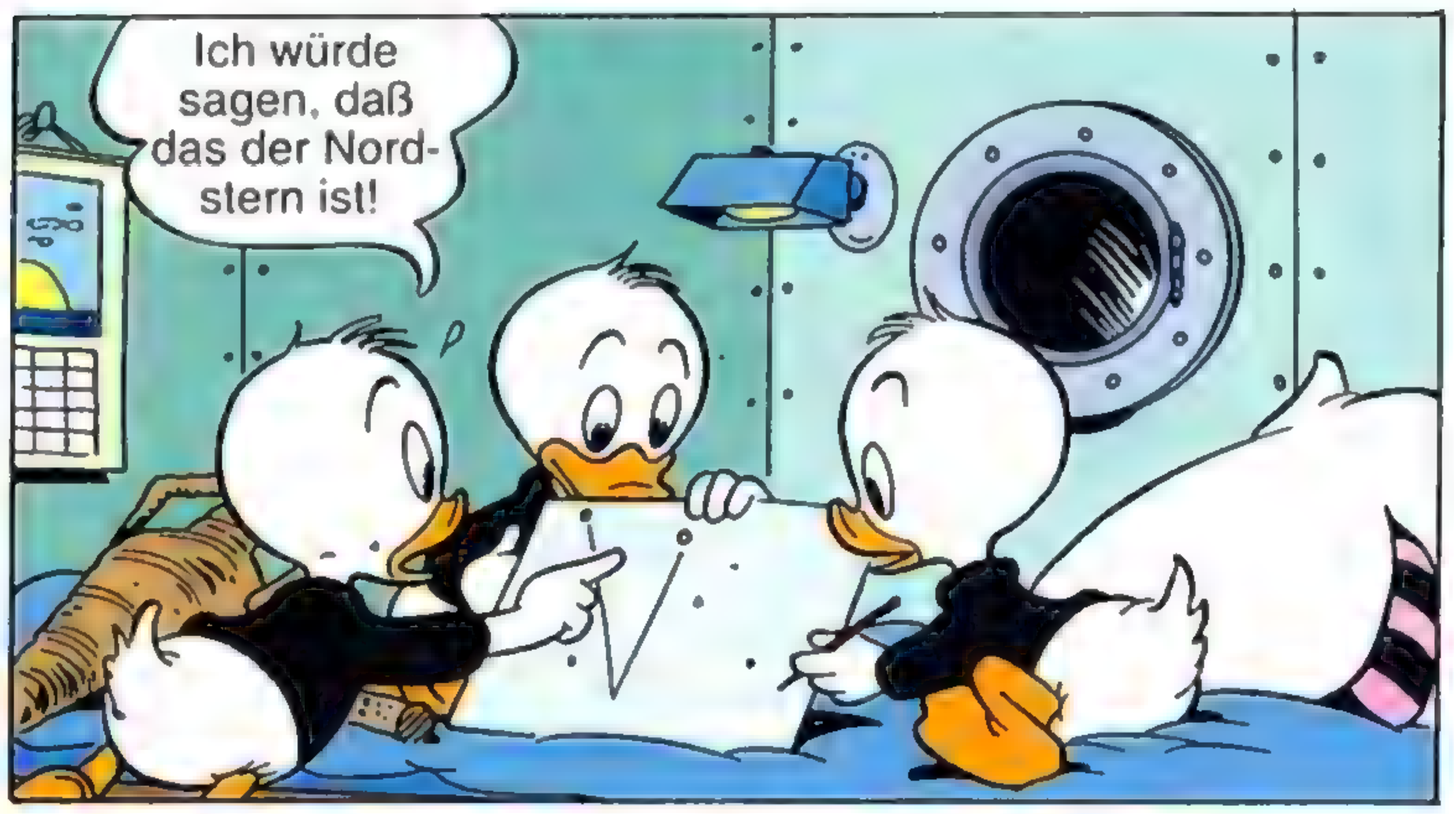
Diese Zeichnung ist der einzige Hinweis... zwei Linien, die von zwei Sternen ausgehen!

Und da, wo sie sich treffen, könnte die Insel liegen!

Hörst du uns zu, Dickerchen, oder willst du nur wieder einen Fisch von uns haben?

Während Onkel Dagobert in aller Ruhe erst einmal den bislang geborgenen „Kleinkram“ sichtet, brüten Tick, Trick und Track über der geheimnisvollen Sternenkarte...





Nur wenig später dampft das Bergungsschiff mit voller Kraft auf sein neues, vielversprechendes Ziel zu...

Die Sache fängt an, mir zu gefallen! Bisher ging mir alles einfach etwas zu glatt!

Wenn es diesmal nur nicht zu schwer wird, Herr Duck! Unsere Karten sagen nämlich, daß es am Zielort gar keine Insel gibt!

So ist es!

Nicht einmal auf den alten Seekarten findet sich hier etwas!

Hier **war** aber eine Insel! Es kann gar nicht anders sein!

Unser Schlaues Buch hat es gesagt!

Und das Schlaue Buch irrt sich bekanntlich nie!

HAND-BUCH

Käpt'n, würden Sie bitte feststellen, wie tief es an dieser Stelle ist?

Bei Neptuns Dreizack! Es sind nur zehn Faden*! Wir müssen direkt über einem unterseeischen Gebirge sein!

* 1 Faden = 1,83 Meter.

Das will natürlich genauestens erkundet sein. Man wirft also Anker...

Es scheint, als sei diese Insel einmal bei einem Seebeben untergegangen!

Bestimmt, Onkel Dagobert! Man kann einen zugemauerten Höhleneingang erkennen! Genau wie die Flaschenpost sagt!

Man beschließt, das gewaltige Saugrohr über diesen Eingang zu stülpen, um es als eine Art Schleuse zu nutzen...

Jetzt müssen wir nur noch das Wasser abpumpen!

Seht mal, sogar unser Albatros ist gespannt auf den Fund!

Ach, der hält nur Ausschau nach Fischen!

Schon bald ist die Schleuse trockengelegt, und die Erkundung kann beginnen...

Seit Tausenden von Jahren war hier kein Mensch mehr!

Ich habe deutlich im Gefühl, daß wir da unten auf etwas ganz Großes stoßen werden!

Aber wie kommen wir durch diese Mauer?

Versuch's doch mal mit Wiehern, Onkel Dagobert!

Spar dir deine dummen Scherze, Donald! Schaff lieber Werkzeug ran!

Endlich, nach einiger Mühe...

Donnerwetter! Die Höhle ist groß wie eine Scheune!

Und hoffentlich bis unters Dach mit gewaltigen Schätzen gefüllt!

Bei meinem ersten selbstverdienten Zehner, damit hab' ich nicht gerechnet! Das muß das **echte** Trojanische Pferd sein!

Und es ist über und über mit Gold beschlagen! Welch eine Pracht!

Da ist die Luke, hinter der sich die dreißig griechischen Krieger verbargen!

Die Kinder finden noch mehr Zylinder mit Inschriften, welche von der Tragödie der gestrandeten Seeleute und der Geschichte des Pferdes erzählen...

Man wollte das Pferd nach Griechenland bringen!

Zusammen mit dem Großteil vom Schatz des Priamos!

Die einzige Freude im tristen Alltag der Gestrandeten war, das Pferd kunstvoll mit reichlich Gold zu belegen!

Und zu essen hatten sie nur Fisch!

Ich glaube, Albi hätte da gar nichts dagegen!

Neu! Dein Barbie-Magazin!

Ab jetzt bei Deinem Zeitschriftenhändler!

Hastig macht man sich daran, den Fund zu bergen... den Beweis für die Wahrheit einer Legende!

Tragen Sie den Berggipfel ab, und hieven Sie das Pferd durch die Schleuse an Bord!

Wird erledigt, Herr Duck!

Bald...

Das ist eine archäologische Sensation!

Und alles nur, weil du diese alte Amphore gefunden hast, Onkel Dagobert!

Stimmt, und damit habe ich wohl auch euren Wettbewerb gewonnen! Was war denn der Preis?

Das einzige, was unser lausiger Lohn erlaubt... ein Fisch!

SCHNAPP!

Hm! Jetzt hat mir ein Albatros schon zum zweiten Mal etwas gemopst!

Aber diesmal soll's mir recht sein!

Paßt auf, Kinder, nun kommt der schwierigste Teil des Unternehmens!

Wir müssen das Pferd unauffällig in den Geldspeicher schaffen, getarnt als...

Als **Shetlandpony!** Haha! Ha!

Die Operation wird auf das genaueste geplant...

Alles klar soweit? Fein, dann müssen wir das Pferd nur noch richtig verpacken!

Kein Problem! Dafür bleibt uns auf der Fahrt zurück ja Zeit genug!

Albi zieht's wohl auch nach Hause! Er hat nicht mal seinen Fisch gefressen!

Unter voller Fahrt fährt das Bergungsschiff seinem Heimathafen entgegen...

Für diesen Fund bekommst du sicher einen Orden, Onkel Dagobert!

Mag sein, Donald, das kümmert mich eher wenig!

Es ist die Schatzsuche selbst, die mir das Höchste ist! Irgendwie schade, daß sie schon vorbei ist!

Diesmal hab' ich mich gar nicht richtig gefordert gefühlt!

Schließlich ist man am Ende der Reise...

Entenhausen voraus!

Es läuft alles nach Plan! Um diese Zeit treibt sich keine Menschenseele mehr im Hafen herum!

Hut ab vor deiner Umsicht, Onkel Dagobert! Die Tarnung ist perfekt!

Gegen die heimlichen Augen der Unterwelt ist man nie gefeit! Aber unter diesem Haufen Lumpen vermutet niemand einen Schatz!

Und deshalb willst du das Pferd auch unbewacht im Hafen stehenlassen! Ein kluger Schachzug!

Du sagst es! Wer bewacht schon einen Haufen Lumpen? Das würde nur Verdacht erregen!

Tags darauf ist alles für den Weitertransport des Pferdes bereit...

WIEHER!

Was für ein netter Zufall, daß der Schlüssel ein Wiehern ist!

OOOOOO.

Da kommt schon das kostbare Stück! Mit dem besten Piloten, der für Geld zu kriegen war!

Vorsichtig runterlassen... ja, so ist es gut!

Gleichzeitig...

Hier unten ist alles in bester Butter, Onkel Dagobert!

WEG HIER!

VER-SCHWINDEN SIE!

Jetzt kann nichts mehr schiefgehen!

WUSCH!

Hoppla! Was war denn das eben?

Ein Albatros!

Nein, nicht irgendeiner!

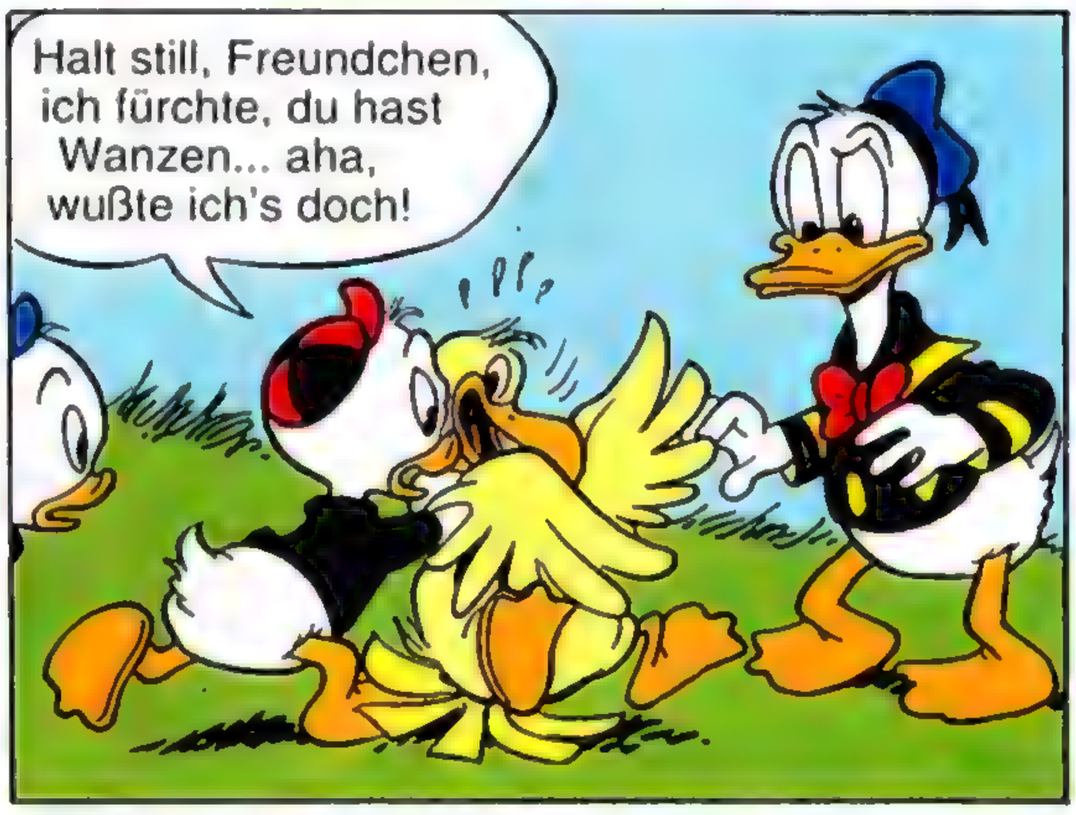
Das ist doch unser kleiner, dicker Albi!

HAUEN SIE AB!

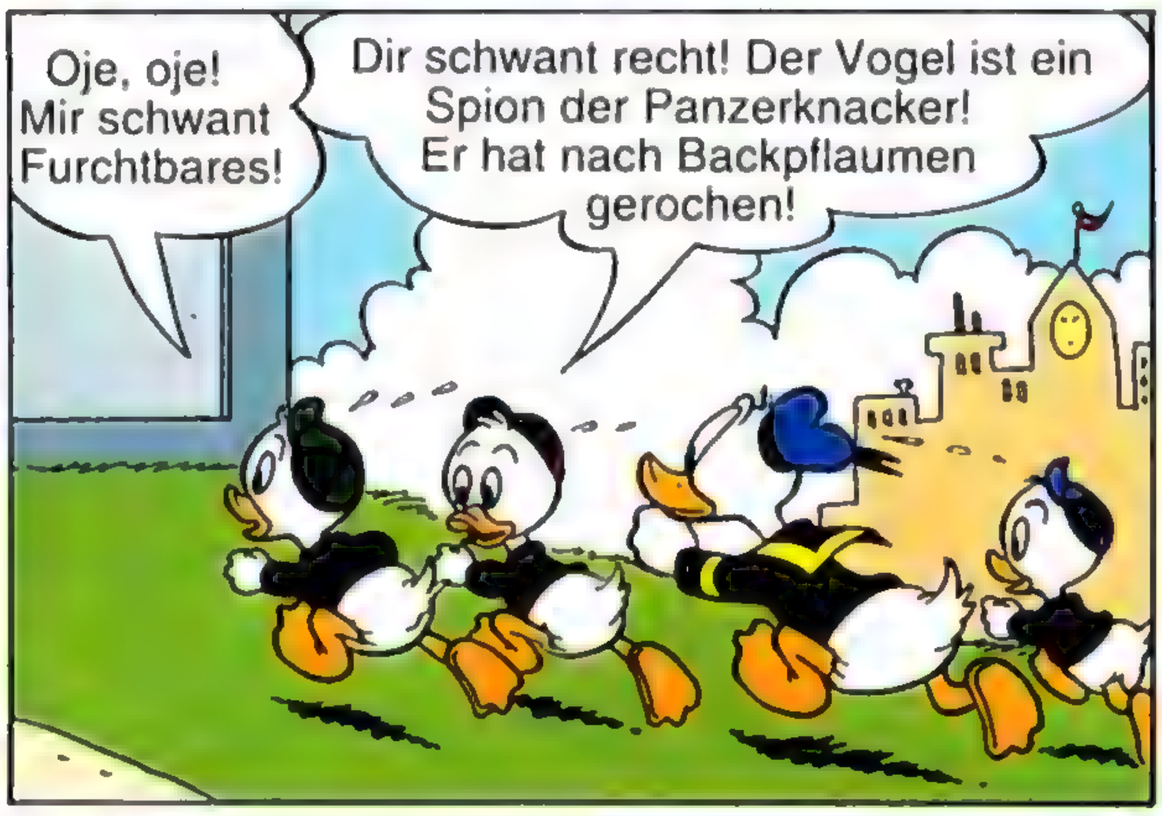
Wie kommst du denn hierher?
Du solltest doch eigentlich im Mittelmeer sein!
Aus eigener Kraft kann er jedenfalls nicht hergeflogen sein!
N
AB!

Hm!
Das ist wahr!
Könnte es der sein, der Onkel Dagoberts Knopf geklaut hat?

Da ist was faul! Das stinkt geradezu zum Himmel!


Halt still, Freundchen, ich fürchte, du hast Wanzen... aha, wußte ich's doch!

Da, ein Funkgerät! Sender und Empfänger in einem!
Das bedeutet, daß Onkel Dagoberts neuer Knopf auch ein Sender ist!


Oje, oje! Mir schwant Furchtbares!
Dir schwant recht! Der Vogel ist ein Spion der Panzerknacker! Er hat nach Backpflaumen gerochen!

Dann stecken die Panzerknacker im Trojanischen Pferd und damit auch im Geld-speicher!
Wir müssen Onkel Dagobert helfen! Aber wie kommen wir da rein?

So! Ich habe euch nämlich schon gehört!
TSCHOFF!

Onkel Dagobert! Ist alles in Ordnung mit dir?

Wieso haben dich die Panzerknacker nicht überrumpelt?

PEGEL-STAND 100 99

Nun ja, als das Pferd so in meinen Geldspeicher schwebte, kam ich ins Grübeln!

Ich mußte daran denken, wie uns bei dieser Sache alles in den Schoß gefallen ist! Das Pferd war geradezu **ein Geschenk!**

Also hab' ich dem **geschenkten Gaul ins Maul** geschaut!

Zu sehen war nichts, aber zu riechen... und zwar **Backpflaumen!**

Verflixte Nascherei!

ENDE

Walt Disneys

MICKY MAUS SPASS-TV

1.7. bis 7.7.1995

Das Spaß-Programm der Woche! Ausgewählt von MICKY MAUS.

Marsupilami
Verrückte Späße im Dschungel

(Sa: RTL)

Hatschipuh
Ein kleiner Wicht sorgt für Unruhe

(Di: ARD)

(So: PRO 7)

Wale
Sanfte Riesen der Meere

Neue Serien, Shows und Spielfilme – SPASS-TV sagt euch, wie toll sie sind.

SPASS-TV Bewertungsskala:

super | gut | okay

SA 1. Juli SPASS-TV

7.00 Uhr

7.45 ARD

Die Spielzeugbande

Rugby soll an ein Kinderkrankenhaus verschenkt werden. Die anderen gratulieren ihm. *(15 min.)*

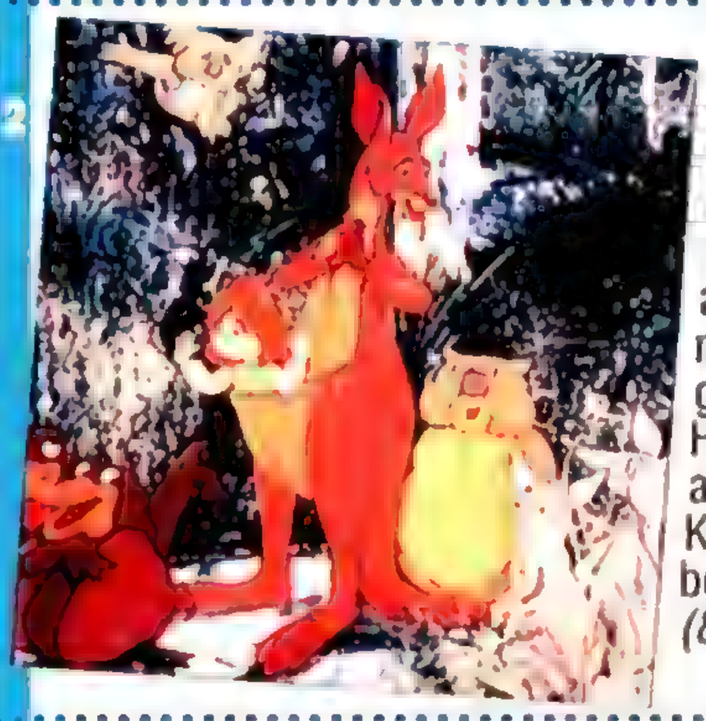
8.00 Uhr

8.00 ARD

Die Kinder vom Mühlental

Während die anderen zum Pilzesuchen in den Wald gehen dürfen, muß Stanni zu Hause für die Schule lernen. Doch er will auch dabei sein. *(30 min.)*

8.45 RTL 2



Knöpfchen und das Känguruh

Dot macht sich auf die Suche nach dem Känguruh Joey. Ein Häschen, das auch gerne ein Känguruh wäre, begleitet sie. *(80 min.)*

8.50 SAT.1

Doug

Doug Funnie ist ein ganz normaler Junge. Sein bester Freund ist sein Hund Porky. 52 Folgen. *(30 min.)*

NEUE SERIE

9.00 Uhr

9.03 ARD

Käpt'n Blaubär Club

Schiffsratte Hein Blöd sorgt wieder einmal für Aufregung: Er strickt einen Pullover für das Rettungsboot und für den Anker . . . *(57 min.)*

10.00 Uhr

10.10 RTL

Disney & Co.

Die Moderatoren Christian und Claudia stellen die neue Zeichentrickserie „Marsupilami" vor. *(30 min.)*

TIP

11.00 Uhr

11.03 ZDF

Supergran – Die Oma aus dem 21. Jahrhundert

Eine freundliche Großmutter wird von einem Strahl aus einer Maschine getroffen, die normale Menschen in Superhelden verwandelt. *(27 min.)*

12.00 Uhr

12.00 ZDF

Tao Tao

Der Sternenkönig möchte, daß der Bauernsohn Chong seine Tochter heiratet. Deshalb schickt er einen Boten auf die Erde. *(25 min.)*

12.00 PRO 7

Parker Lewis

Parker freut sich auf eine Verabredung mit einem Mädchen, das er schon länger kennt, aber noch nie getroffen hat. Er erlebt eine Überraschung. *(25 min.)*

13.00 Uhr

13.20 SAT.1

Mr. Smith

Raymond entwickelt ein spezielles Diät- und Sportprogramm für den intelligenten Orang-Utan Mr. Smith. Der ist davon allerdings gar nicht begeistert, *(30 min.)*

1. Juli SA

13.00 Uhr

13.25 ZDF

Die tapferen Schotten

Spielfilm. Die Freunde Stan und Ollie reisen nach Indien, um den Vater der jungen Lorna zu finden. *(80 min.)*

13.30 ARD

Kleiner Mann – ganz groß

Spielfilm. Der kleine Waisenjunge Robby bekommt von seinem Großvater ein Fohlen geschenkt. Zusammen gehen sie durch dick und dünn. *(95 min.)*

14.00 Uhr

14.50 K1

Odyssee ins Traumland

Jan, Alpha und Zack sind fast am Ziel ihrer langen Reise, doch sie können den Eingang zum Turm nicht finden. *(30 min.)*

15.00 Uhr

15.50 ORF1

MacGyver

Der pfiffige Abenteurer MacGyver arbeitet mit Köpfchen. Für jede noch so aussichtslose Situation kennt er eine Lösung. *(50 min.)*

16.00 Uhr

16.05 ARD

Disney Club

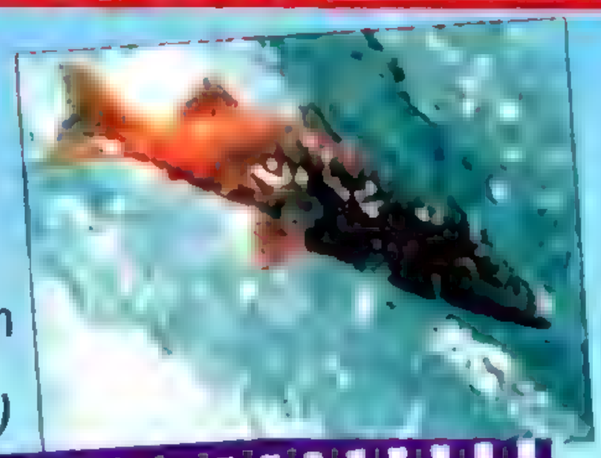
Der Forscher Rüdiger Krause erklärt, wie die Menschen im alten Rom gelebt haben. Danach machen Judith und Stefan eine Reise in die Zukunft: In Disney World in Florida spielen sie die neuesten Computerspiele. *(85 min.)*

18.00 Uhr

18.00 PRO 7

Cousteau

Cousteau und seine Mannschaft beobachten die roten Lachse auf ihrem Weg durch die Flüsse. *(60 min.)*



INFO

Lachse legen ihre Eier in kleinen Bächen ab. Die jungen Fische wachsen dort auf, bis sie stark genug sind, um sich auf den Weg ins Meer zu machen. Später kehren sie dorthin zurück, um ihre Eier zu legen.

19.00 Uhr

19.00 BR

Vögel exklusiv

Fast überall auf der Erde gibt es viele verschiedene bunte Vögel. *(45 min.)*

INFO

Viele von euch haben vielleicht einen Wellensittich, einen Kanarienvogel oder einen Papagei als Haustier. Doch das sind nur drei der über 9000 verschiedenen Vogelarten, die es überall auf der Welt gibt.

Disney & Co.

Im fernen Urwald von Palumbien lebt ein kleines, affenähnliches, friedliches Tier namens Marsupilami mit seiner Familie. Das Besondere an ihm sind sein ungewöhnlich langer Schwanz, mit dem es sich auch fortbewegen kann, und sein unglaublich großer Appetit.

10.10/ RTL

TIP des Tages

SO 2. Juli SPASS-TV

6.00 Uhr

6.55 ARD

Pumuckl-TV

Pumuckl verfolgt zwei Diebe, die ihm sein Spielzeugauto gemopst haben. Rocky und Polly entdecken ein riesiges Monster. *(55 min.)*

9.00 Uhr

9.15 PRO 7

Scooby Doo

Gegen Superspürnase Scooby-Doo haben Gauner und Bösewichte keine Chance! Heute hat es der sprechende Jagdhund mit einen besonders kniffligen Kriminalfall zu tun. *(25 min.)*

9.30 SRG

Die Dinos

Bei den Sinclairs ist mächtig was los. Baby Sinclair hat seinen zweiten Geburtstag. Deshalb denkt sich die Familie eine besonders tolle Überraschung für den Kleinen aus. Was das wohl sein wird? *(25 min.)*

10.00 Uhr

10.00 RTL

Team Disney

Mit Alia und Frank. Aladdin jagt ein Ungeheuer, das in Agrabah kleine Kinder entführt. Die Bonkers haben es mit einem Verbrecher zu tun, der es auf Lucky abgesehen hat. *(105 min.)*

10.15 ZDF

Pingu

Im Dorf tauchen plötzlich zwei Fremde mit großen Schnäbeln auf. Sie zeigen dem neugierigen Pingu, wie man Fische vom Himmel holt. *(5 min.)*

10.00 Uhr

10.20 ZDF

Sigi Sauerstoff

Der Bauer ist mit seinen Hunden auf der Jagd. Sigi hat den Auftrag, die Tiere zu warnen. Zusammen mit KGB, dem Maulwurf, gelingt es ihm in letzter Minute, Sweety aus der Luft zu retten. *(15 min.)*

10.35 ZDF

Siebenstein

Gerade hat sich Rudi in einem alten Kinderwagen ein Nest gebaut, da kommt ein junges Paar in den Trödelladen und will den Wagen kaufen. Jetzt muß sich Siebenstein was einfallen lassen . . . *(30 min.)*

11.00 Uhr

11.50 S-RTL

Die Lehrjahre des Erfinders Schnecke

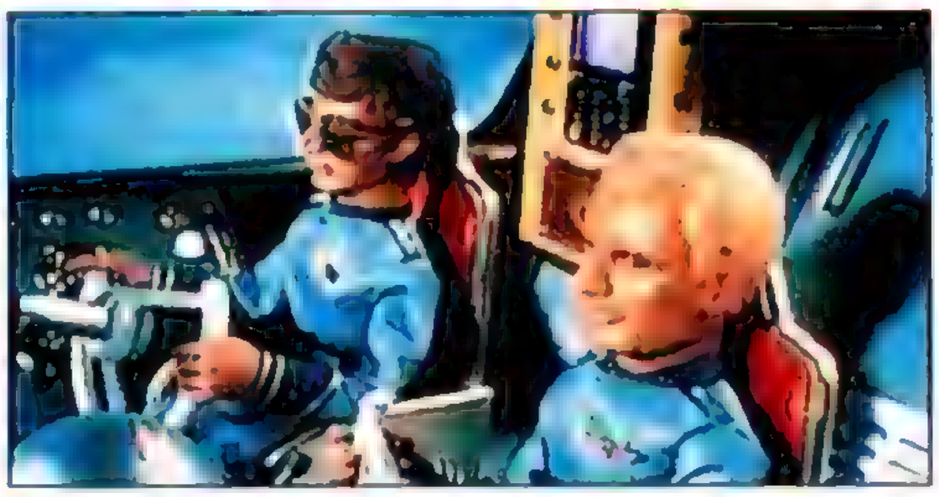
Jani will unbedingt Erfinder werden. Doch weder seine Eltern noch sein Lehrer nehmen den 14jährigen ernst. *(88 min.)*

11.50 SAT.1

Action, Gags und Jllusionen

George zeigt euch heute eine Schimpansendressur, Hochseilakrobaten, Rollschuhlauf auf Podesten, die Komikergruppe Los Barros und vieles mehr. *(55 min.)*

12.00 Uhr



12.15 K1

Thunderbirds

Alan und seine Oma werden vom arglistigen Victor Gomez gefangengehalten. Können seine Brüder und Brains die beiden befreien? *(25 min.)*

2. Juli SO

13.00 Uhr

13.10 PRO 7

Ben Cropp

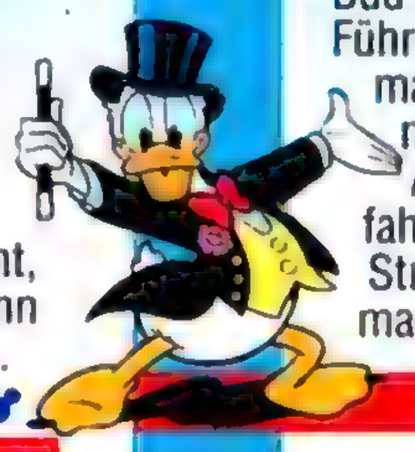
Jedes Jahr im April vermehren sich die Korallen im australischen Ningaloo-Riff. Das Ereignis lockt unzählige Fische, Wale und Menschen an. *(65 min.)*

13.20 ARD

NEUE SERIE

Twist total

Linda hat ein neues Hobby: Sie versucht sich in Hypnose. Ihr erstes Opfer ist ihr Bruder Pete, den sie dazu verdammt, sich in ein Huhn zu verwandeln. *(25 min.)*



14.00 Uhr

14.00 NDR

Der Trotzkopf

Ilse hat immer noch Sehnsucht nach ihrem Vater. Im Internat gibt es Streit mit der Vorsteherin, die ihre Arbeit kritisiert. Kurzentschlossen packt Ilse ihre Koffer. *(30 min.)*

14.30 K1

ALF – Erinnerungen an Melmac

Flo wird bei einem Wettbewerb zur „Mutter des Jahrtausends" gewählt und ist nun eine Berühmtheit. Klar, daß sie jetzt für ihre Familie nur noch wenig Zeit hat. Gordon beschließt, diesem Übel abzuhelfen. *(25 min.)*

14.55 K1

Die Muppet-Show

Kermit hat alle Muppets dieser Welt ins Theater eingeladen. Mit dabei ist auch Spike Milligan, der verrückteste Komiker Englands. Er sorgt für ein reichliches Durcheinander. *(30 min.)*

16.00 Uhr

16.00 RTL 2

Camp Wilder

Ricky freut sich über ihren ersten freien Tag seit fünf Jahren und gedenkt, ihn alleine zu genießen. Doch gerade als sie das Haus verlassen will, stehen Melissa, Brody und Sophie vor der Tür. *(25 min.)*

16.05 RTL

Eine schrecklich nette Familie

Bud hat seinen Führerschein gemacht und möchte mit Als Auto erste Erfahrungen im Straßenverkehr machen. *(25 min.)*

17.00 Uhr

17.10 K1

Auf den Hund gekommen

Richie will seinem Bruder Timmy helfen, die Pfadfinderprüfung abzulegen. Doch Timmy hat Angst, im Freien zu übernachten. *(30 min.)*

17.45 RTL

Westerdeich

Gerade als es Lisa wieder besser geht, kommt Rudi und macht ihr Vorwürfe wegen Chris. Renate und Heinz haben Streit wegen Paula. *(60 min.)*

17.45 WDR

Janoschs Traumstunde

Das Hasenkind Jochen Gummibär und seine Geschwister Bobbo, Babba und Bibbelchen besiegen gemeinsam den Fuchs. *(30 min.)*

9.00 Uhr

9.00 RTL

Eine schrecklich nette Familie

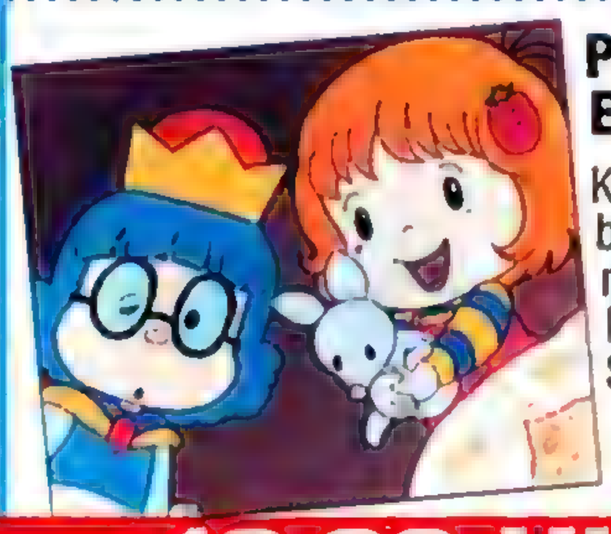
Ein alter Werbespot weckt bei Al schöne Erinnerungen. Leider muß er sich dann wieder seiner Familie widmen. Kelly geht mit einem jungen Mann aus, der ein tolles, altes Auto fährt. *(30 min.)*

9.03 ARD

Die Turbo-Kids

Die Turbo-Kids sind begeistert: Sie dürfen das neue Wellenbad einweihen. Der Bademeister ahnt nicht, daß die Kids ganz eigene Vorstellungen vom Verhalten im Schwimmbad haben. *(32 min.)*

9.55 S.RTL



Prinzessin Erdbeer

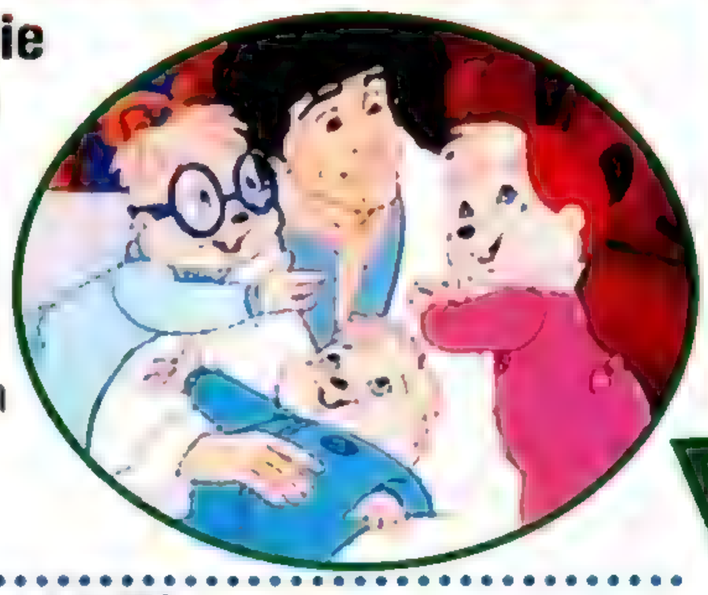
Kurz vor dem Geburtstag vom König kommt ein Fremder in die Stadt: ein alter Freund des Königs. *(25 min.)*

12.00 Uhr

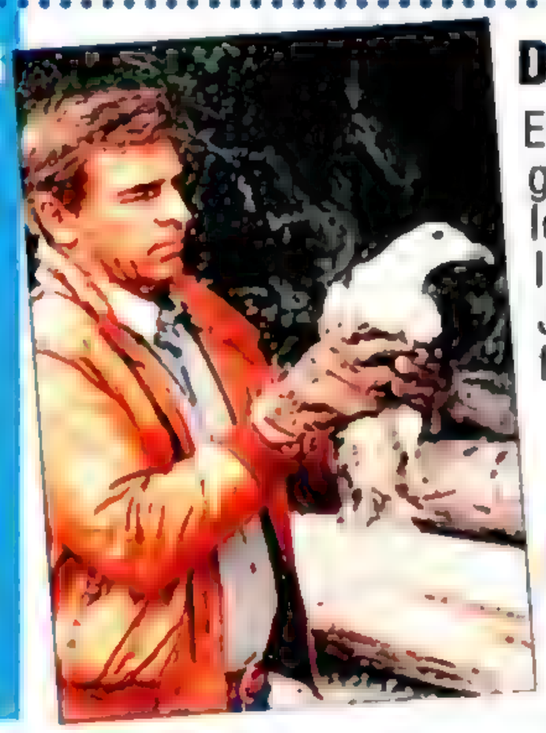
12.45 RTL 2

Alvin und die Chipmunks

Alvin und die kleinen Chipmunks wollen heute Licht in das dunkle Geheimnis von Dave Seville bringen. *(25min.)*



12.55 K 1



Danger Bay

Eine gefährliche Vogelseuche bedroht die Idylle einer einsamen Insel. Die Malerin Jessica will keine fremden Eindringlinge auf „ihrer" Insel. Sie wehrt sich. *(29 min.)*

15.00 Uhr

15.25 K 1

Jetzt kommt Bogus

Frau Jedermann hat einen Diamanten verloren. Sie bittet ihre Gärtner, nach dem Edelstein zu suchen. Das tun die beiden auch - aber erst Bogus kann helfen! *(25 min.)*

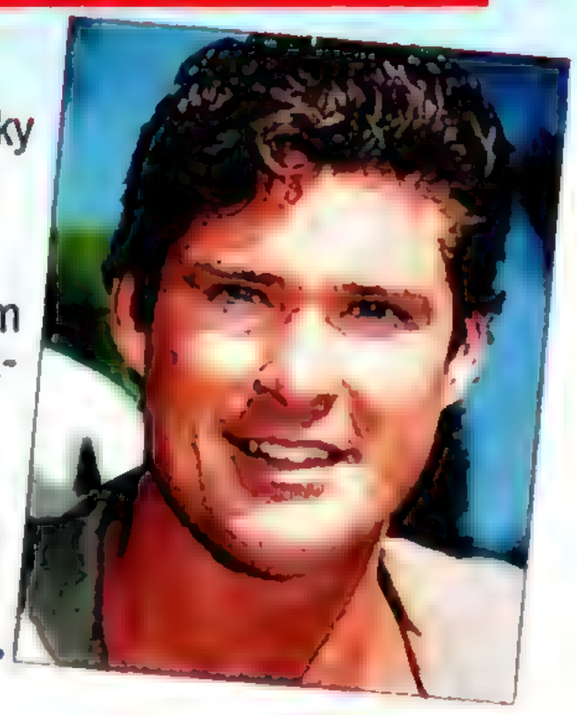
NEUE SERIE

16.00 Uhr

16.00 SAT.1

Baywatch

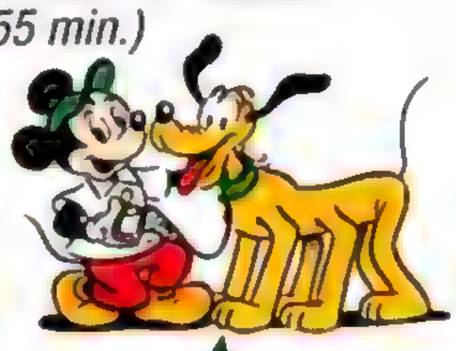
Restaurantbesitzer Bucky Allen organisiert einen Wettbewerb: Geld für denjenigen, der den größten Hai fängt! Um die Sache spannender zu machen, lockt Bucky Haie an. Die Tiere kommen! *(25 min.)*



16.05 ZDF

Ein Heim für Tiere

Martin Fiedler hat einen Freund: Dackel Anton. Der darf nicht im Altenheim leben, deswegen sieht Fiedler seinen Hund nur selten. Bei einem der Besuche wird Anton in eine Beißerei verwickelt. *(55 min.)*



Jetzt kommt Bogus

15.25/K1

Bogus ist ein Kobold – aber keiner von der bösen Sorte. Er bringt bei Frau Jedermann alles in Ordnung, was die Handwerker kaputt machen. In 42 Folgen werden seine Abenteuer erzählt.

4. Juli DI

9.00 Uhr

9.25 ARD

Hatschipuh

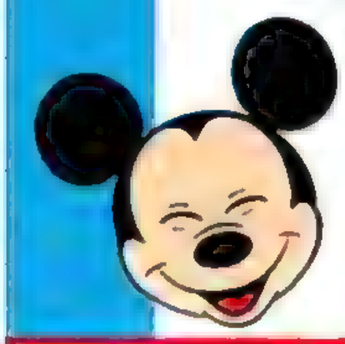
Spielfilm. Opa Reiter ist ein guter Freund von Butzemann Hatschipuh. Doch Familie Reiter ist arm und muß ihren Hof an einen geldgierigen Bauunternehmer verkaufen. *(25 min.)*

12.00 Uhr

12.30 S-RTL

Mein Vater ist ein Außerirdischer

Troy schickt seiner Tochter ein niedliches Hundebaby vom Planeten Antareus. Innerhalb kürzester Zeit wird der Hund so groß wie ein Haus. Was tun? *(30 min.)*



13.00 Uhr

13.35 RTL 2

Geschichten aus dem Wacholderwald

Im Wacholderwald gehen die Uhren ganz anders als bei uns: Da wird erst jetzt Weihnachten gefeiert. Zum Fest gibt es viele Überraschungen. *(15 min.)*

14.00 Uhr

14.55 K1

Bim Bam Bimo

Jeder kennt das: Im Radio kommt ein ganz tolles Lied, es wird sofort zum Lieblingslied - und dann weiß man nicht wer es gesungen hat. Musik-Fan Bino geht es heute nicht anders. *(5 min.)*

15.00 Uhr

15.00 SAT.1

Raumschiff Enterprise

Bei der Untersuchung eines „Schwarzen Loches" wird die Enterprise verschlungen. An Bord geschehen plötzlich merkwürdige Dinge. *(60 min.)*

15.00 Uhr

15.30 ARD

Der Doktor und das liebe Vieh

Die Hebamme ist völlig verwirrt: Obwohl Jennys Tochter Elisabeth ihr erstes Kind bekommt, bleibt Jenny im Pferdestall. Die Stuten bekommen ihre Fohlen. *(25 min.)*

16.00 Uhr

16.20 K1

Hugo

Welche der Moderatorinnen heute bei Hugo dran ist, steht noch nicht fest. Aber eins ist sicher: Sie sind ganz und gar auf der Seite ihrer Kandidaten! *(50 min.)*

18.00 Uhr

18.54 ARD

Großstadtrevier

Ellen und Dirk bringen einen Hund aufs Revier. Eigentlich muß der ins Tierheim - aber hier ist schon alles voll. Also kommt der Hund in eine Zelle! *(59 min.)*

19.00 Uhr

19.00 PRO 7

Roseanne

Roseanne sträubt sich mit Händen und Füßen dagegen, daß Darlene nach Chicago zieht. Ganz allmählich sieht sie ein, daß Darlene gehen muß. *(30 min.)*

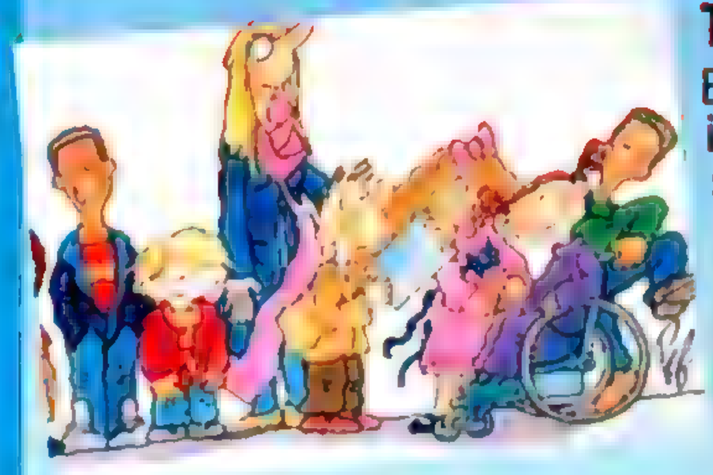
19.00 SRG

White Fang

Matt freut sich auf seinen Geburtstag mit seinem Freund White Fang. Gemeinsam wollen die beiden sich einen ganz besonderen Tag machen. Doch es kommt ganz anders. *(25 min.)*

9.00 Uhr

9.03 ARD



Turbokids

Ein Ausflug in die Berge steht auf dem Programm. Die Kinder sollen den Schnee kennenlernen. *(22 min.)*

9.25 ARD

Die kleine Meerjungfrau

Spielfilm. Ein Schiff mit dem Sohn des Königs an Bord gerät in Seenot und geht unter. Die kleine Meerjungfrau rettet den Prinzen und verliebt sich in ihn. *(95 min.)* 🐭🐭🐭

10.00 Uhr

10.05 PRO 7

Tommy – Der Träumer 🐭🐭

Spielfilm. Tommy liest mit Vorliebe Detektivgeschichten. Als der Vater seines Freundes überfallen wird, will Tommy sein eigenes detektivisches Talent ausprobieren und macht sich auf die Suche nach dem Täter. *(98 min.)*

10.20 S-RTL

Willkommen bei Winnie Puuh

Ferkel fühlt sich nachts immer so einsam. Dagegen soll eine „Schlummerparty" mit Freunden helfen. *(30 min.)*

11.00 Uhr

11.00 K1

Die Schlümpfe

Für ihren tollen Glücksstern wird Schlumpfine von allen anderen beneidet: Egal was sie sich wünscht, ob Kleider oder Lieblingsspeisen, alles geht sofort in Erfüllung . . . *(25 min.)*

12.00 Uhr

12.55 K1

Danger Bay

In der Bucht treibt ein riesiger Fisch sein Unwesen. Die Männer versuchen gemeinsam, ihn zu fangen. Als ihnen das Tier ins Netz geht, sieht Grant seine Befürchtungen bestätigt . . . *(29 min.)*

13.00 Uhr

13.40 RTL 2

Peter Pan

Wendy und ihr Freund werden von Piraten gefangengenommen. Peter Pan eilt ihnen zu Hilfe. *(25 min.)*

14.00 Uhr

14.20 RTL 2

Willi Fog

Die Nautilus läuft auf ein Riff auf. Durch die große Erschütterung gelingt es Sergeant Pat, aus dem Gefängnis zu fliehen. *(25 min.)*

14.30 ARD

Wuff – Schon wieder bin ich ein Hund

Eric hat sich das Bein gebrochen. Soll Rachel ihn zum Tierarzt oder ins Krankenhaus bringen? *(25 min.)*

17.00 Uhr

17.30 BR

Hey, Dad!

Dad ist begeistert: Er soll für die Stadt ein Denkmal entwerfen. Doch seine Freude währt nicht lange . . . *(30 min.)*

18.00 Uhr

18.00 HR

Abenteuer Überleben

Ein Iltisweibchen verbringt den größten Teil seiner Zeit damit, sich und der hungrigen Familie Nahrung zu verschaffen. *(20 min.)*

6. Juli DO

9.00 Uhr

9.20 ARD

Die Jagd auf Astrotel

Spielfilm. Albert und Victoria legen einem Gauner das Handwerk. *(100 min.)*

11.00 Uhr

11.10 S-RTL

Bumpety Boo

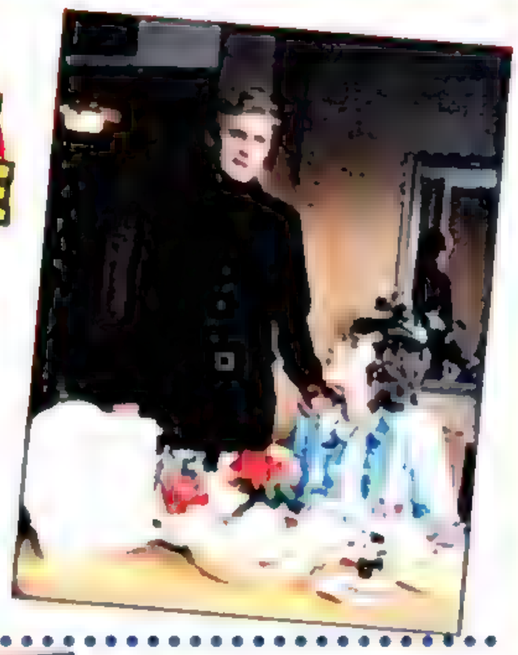
Bumpety Boo und Ken sind zu Besuch im fernen Hongkong. Und wer läuft ihnen dort prompt über den Weg? Natürlich der lästige Honkytonk. *(25 min.)*

14.00 Uhr

14.30 ZDF

Timm Thaler

NEUE SERIE



Der junge Timm Thaler hat ein Lachen, das ihn unwiderstehlich macht. Der skrupellose Baron will dieses Lachen für sich haben. Er versucht, es Timm abzunehmen . . . *(60 min.)*

14.50 RTL 2

Die Schatzinsel

Die Piraten erobern die Hispaniola. Jim und die anderen flüchten in ein Fort auf der Insel. Während Ruth und Jim Wache halten, pirschen sich die Piraten heran . . . *(20 min.)*

15.00 Uhr

15.10 RTL 2

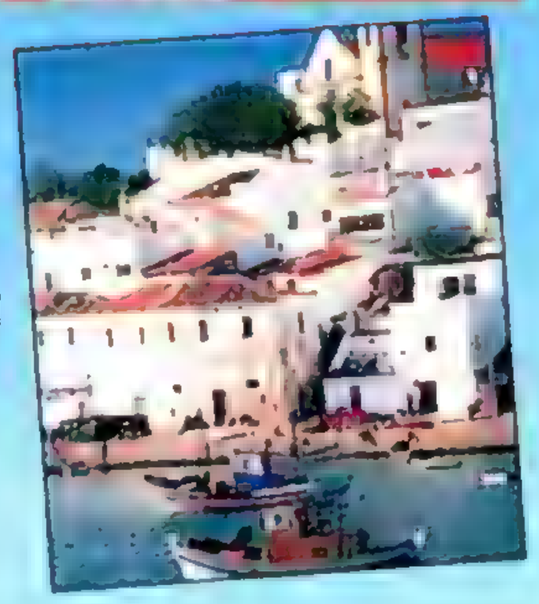
Vampy

Vampy hat diesmal den berühmten Zauberer David Copperfield zu Gast. Nach dem Interview führt dieser einen schier unglaublichen Trick vor . . . *(10 min.)*

15.00 Uhr

15.25 K1

Bim Bam Bino



Bino und die Eurokids sind nach Lissabon gereist. Sie bewundern die schöne Stadt und begleiten einen Fischer auf seinem Kutter auf dem Weg zur Arbeit. *(5 min.)*

15.30 K1

Jetzt kommt Bogus!

Bogus hat Ärger: Die Ratte hat sich vorgenommen, Bogus´ Vorratslager zu plündern. In der Beziehung versteht Bogus allerdings gar keinen Spaß . . . *(25 min.)*

16.00 Uhr

16.55 SRG

Kapitän Korda

2tlg. Spielfilm. Kapitän Korda hat den kleinen Pepi aus dem Waisenhaus zu sich genommen. Der findet sein neues Leben prima: Auf dem Bauernhof gibt es viel Aufregendes zu erleben. 2. Teil: Freitag, 16.55 *(43 min.)*

18.00 Uhr

18.00 PRO 7

Familie Feuerstein

Der neue Nachbar ist ein ziemlicher Angeber. Er tut, als gehöre die ganze Gegend ihm. Fred geht das ziemlich auf die Nerven. Aber er hat schon einen Plan . . . *(30 min.)*

18.30 PRO 7

ALF

ALF langweilt sich wieder mal zu Tode: Alle sind beschäftigt, keiner hat Zeit für ihn. Ein befreundeter Psychologe rät der Familie, den traurigen ALF mehr in den Mittelpunkt zu rücken. Das hat allerdings fatale Folgen. *(30 min.)*

FR 7. Juli SPASS-TV

9.00 Uhr

9.25 ARD

Achtung – streng geheim

Spielfilm. Der Verbrecher Savage will alle Seeadler der Welt ausrotten. Er beginnt seinen Feldzug im Norden Deutschlands. Doch auch hier gibt es Centauri-Mitglieder – und die sind hellwach. *(25 min.)*

9.35 RTL 2

Frau Pfeffertopf

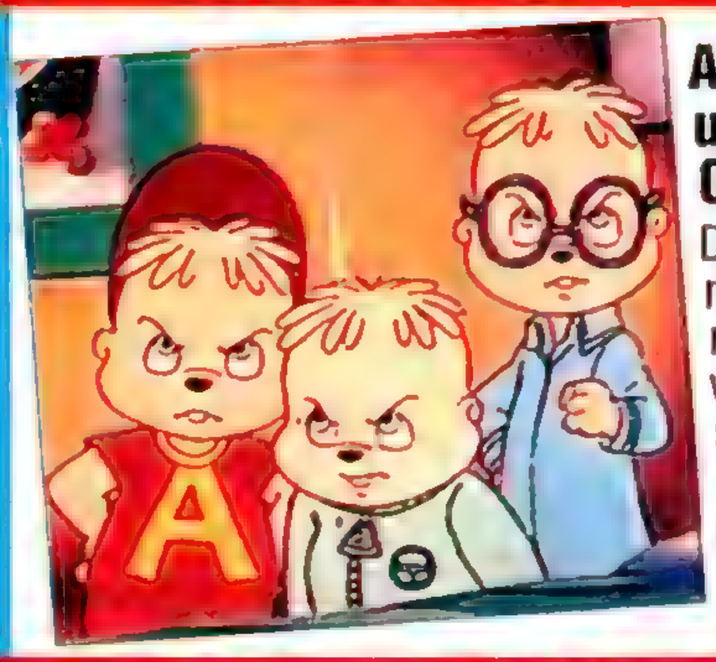
Kolosses will den Hof der Pepperpots verlassen, um ein Zirkusstar zu werden. Doch schon nach kurzer Zeit kehrt er zurück. *(25 min.)*

12.00 Uhr

12.55 RTL 2

Alwin und die Chipmunks

Die Chipmunks haben mal wieder was angestellt und keiner will's gewesen sein. *(25 min)*



13.00 Uhr

13.45 ZDF

Smello

Smello vom Planeten Bora hält Antje und Gregor mit seinen Wünschen ziemlich auf Trab. Natürlich gibt's dabei wieder einiges zu sehen. *(95 min.)*

14.00 Uhr

14.55 K1

Rascal, der Waschbär

Beim Picknick am See ist der kleine Rascal auf einmal verschwunden. Robbie, Vater und Oma starten eine Suchaktion. *(25 min.)*

15.00 Uhr

15.50 K1

James Bond jr.

James Bond jr. und sein Freund Einstein müssen diesmal einen besonders kniffligen Kriminalfall lösen. Ob sie es wohl schaffen? *(25 min.)*

16.00 Uhr

16.55 SRG

Kapitän Korda

2tlg. Spielfilm. Seppl muß von seinem Freund Kapitän Korda und dessen netter Frau Abschied nehmen. *(42 min.)*

18.00 Uhr

18.25 S-RTL

Chip und Chap

Al Katzone will die größte Perle der Welt stehlen. Die Ritter des Rechts vereiteln den Plan durch einen Trick. *(25 min)*

19.00 Uhr

19.00 ORF

Die Cosby-Show

Der niedergeschlagene Elvin will neuen Mut fassen und erinnert sich an das nicht immer einfache Leben mit der Familie. Dabei fallen ihm auch so manche unangenehme Streitigkeiten ein. *(30 min.)*

19.15 S-RTL

Abenteuer mit Micky und Donald

Monty erhält Besuch von einem Vetter vom Land und Goofy belegt einen Bodybuilding-Kurs. *(30 min.)*

Walt Disneys DÜSENTRIEB

Meine neue Testrakete wird mir alles, was sie im All hört und sieht, per Funk mitteilen!

ACHTUNG, TESTGEBIET!

DRÖÖÖHN!

Jetzt aber fix! Ich kann's kaum erwarten, ihre Stimme zu hören!

LABOR

Düsentrieb an Testrakete... Düsentrieb an Testrakete... kannst du mich hören? Was siehst du?

Ich sehe Wolken... und Vögel... die Sonne...

...und Häuser... und Kühe... und Pferde...

Seltsam? Kühe im Weltraum? Ob ich vielleicht...

KRACH!

...und ein Zimmer... und einen Ingenieur... und...

ENDE

Sonderseite:

Das Schlaue Buch

Hallo, Freunde des SCHLAUEN BUCHES!
Wenn man den ganzen Tag die Schulbank drückt, sollte man sich ab und zu so richtig ausgiebig bewegen. Jetzt heißt es raus mit den Skates und losgefahren!

René Hulgreen – Champ auf acht Rädern

René ist Europas bester Inline-Skater. Ihr glaubt sowas könntet ihr nie? René meint, daß das nicht stimmt. In einem Interview hat er unsere Fragen zum Inline-Skating beantwortet.

Tick: Wie bist du zum Inline-Skating gekommen?
René: Ich bekam ein paar Rocces geschenkt und seitdem ließ ich meine Rollschuhe in der Ecke liegen.
Trick: In welchem Alter hast du mit dem Inline-Skating angefangen?
René: Rollschuhe mit 18 und Inline-Skating erst mit 24 Jahren.
Track: Hattest du gleich eine professionelle Ausrüstung?
René: Ja, denn damit konnte ich dann gleich so richtig loslegen.
Tick: In welchem Alter sollte man diesen Sport beginnen?
René: Je früher desto besser!
Trick: Seit wann nimmst du an Wettkämpfen teil?
René: Seit 1988–da fuhr ich gerade 3 Monate.
Trick: Was wünscht du dir für die Zukunft?
René: Ich will viel herumkommen, Freunde treffen, Skaten und Spaß haben.

Habt ihr jetzt auch Lust auf's Skaten bekommen? Dann beantwortet die folgende Frage und macht mit bei unserem tollen Preisausschreiben.

Was bedeutet die V- Grundposition beim Inline-Skating?

Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 13. Juli 1995 an:

Ehapa Verlag GmbH ☐
Kennwort: "Inline-Skating"
Postfach 30 01 60
70756 Leinfelden-Echterdingen

SCHWEIZ ☐
Egmont AG
Kennwort: "Inline-Skating"
Postfach 20
8308 Illnau / ZH

ÖSTERREICH ☐
Egmont Verlag
Kennwort: "Inline-Skating"
Postfach 56
1121 Wien

Diese Preise winken euch:

1. Preis: Ein paar Rocces Inline-Skates und eine komplette Schutzausrüstung

2. Preis: Ein paar Rocces Inline-Skates

3.-50. Preis: Je ein toller Micky Maus-Pin

Tip Wenn ihr's nicht gleich wißt, schaut doch einfach auf eurer *SCHLAUEN SEITE* nach.

Schreibt bitte auf die Postkarte eure Schuhgröße und ob ihr bereits mit Skates fahren könnt oder nicht.

EV-MM 2795/6

ENTE GUT... ...ALLES GUT

Nr. 7

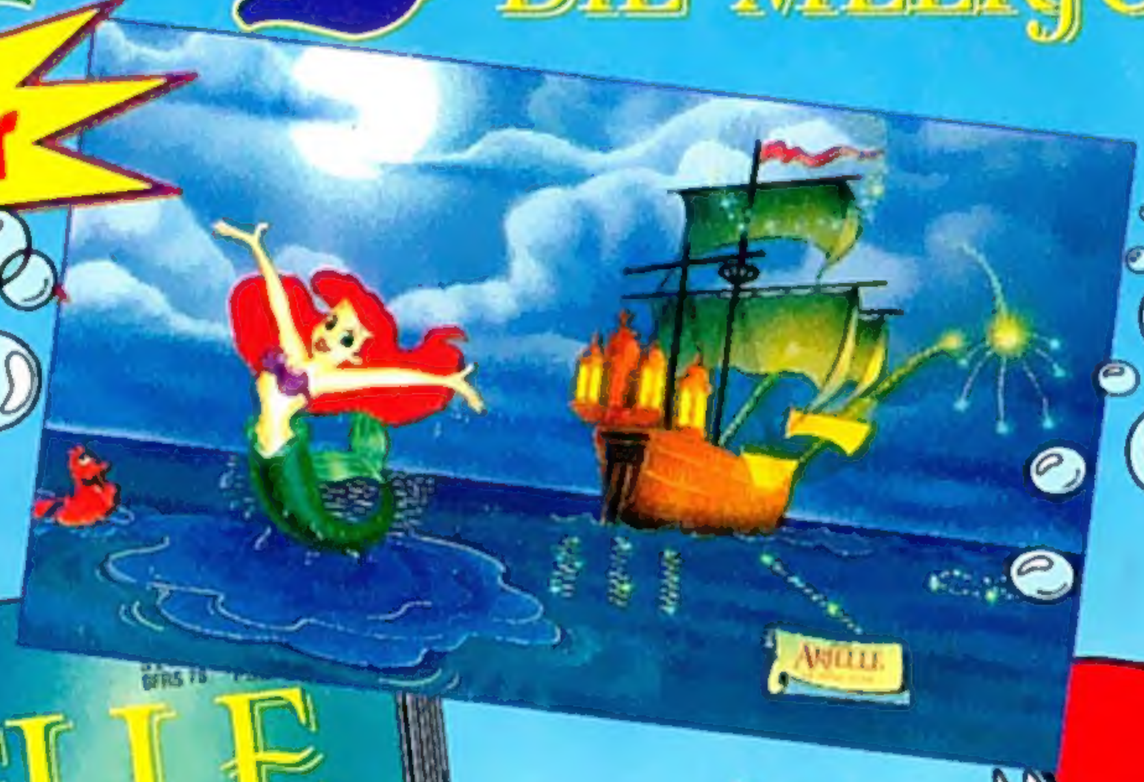
ARIELLE
DIE MEERJUNGFRAU

EXTRA

Mini-Poster

Rätsel

Spiele



5 NEUE STICKER

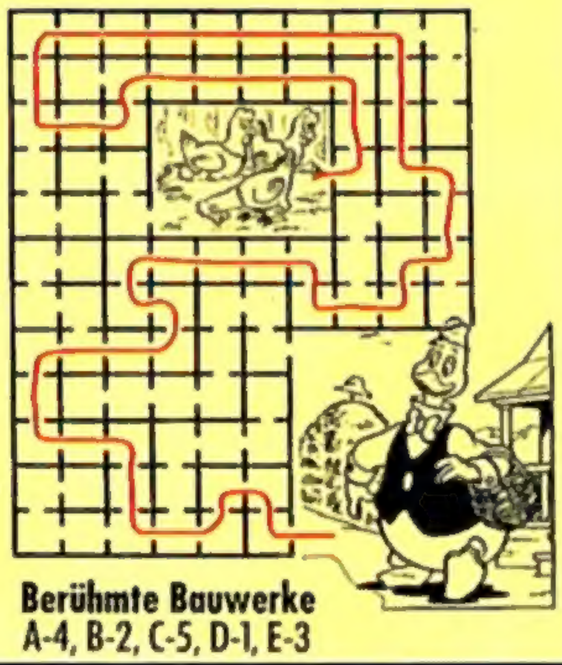
Comics

Auflösung der Rätselseite:

TOURISTEN:
H = Ungarn
E = Spanien
A = Österreich
S = Schweden
D = Deutschland

TOOOR!
Weg D führt

Die Profis
Lötlampe 4 und 8



Berühmte Bauwerke
A-4, B-2, C-5, D-1, E-3

Impressum:

© The Walt Disney Company. Micky Maus wird verlegt und herausgegeben in der Bundesrepublik Deutschland vom Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen; in Österreich vom Egmont Verlag Ges.m.b.H., Tivoligasse 52, A-1120 Wien; und in der Schweiz von Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau. Verantwortliche Redakteurin: Sanya Saydo. Redaktion: Joachim Stahl. Anzeigenleitung Bundesrepublik Deutschland: Olaf Hansen, Ehapa Verlag; Anzeigenleitung Österreich: Sylvia Beinhart, Egmont Verlag; Anzeigenleitung Schweiz: Armin Kratonwil, Egmont AG. Druck: U.E. Sebald, Nürnberg, 1995.
Abonnementservice für die Bundesrepublik Deutschland:
Vertriebsservice Ehapa Verlag, Postfach 810640, 70523 Stuttgart, Tel. 0711/7252235, für die Schweiz: Egmont AG, Tel. 052/442020.

NÄCHSTE WOCHE IM

Walt Disney's MICKY MAUS MAGAZIN

EXTRA

WUSEL-WURM

Wuselt, flutscht und gleitet wie von Geisterhand unglaublich flink um deine Hände und alle möglichen Gegenstände herum.

Bewegt sich wie lebendig!

SUPER SOMMER-SPIELE!

Zum Beispiel:

Ein Action-Spiel für flinke Finger!

Und weitere Spiele, die eine Menge Spaß garantieren:

- Windball
- Sockenklauen
- Mini-Ping-Pong

KLAMMERGEIST

mit SPASS-TV
Die Spaß-Auswahl der Woche!

- Disney-Welt: Oliver & Co.
- Abenteuer: Unterwasserzeichen